

# ADOBE® FLASH® CS4 PROFESSIONAL

## Uygulamasini kullanma

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tüm hakları saklıdır.

Windows® ve Mac OS için Adobe® Flash® CS4 Professional'ı 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 dağıtılmamış 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, the Adobe logo, Adobe AIR, Adobe Premiere, ActionScript, After Effects, Authorware, ColdFusion, Creative Suite, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Flash Lite, Flex, Flex Builder, FrameMaker, FreeHand, Illustrator, InCopy, InDesign, Kuler, Pixel Bender, Photoshop, PostScript, Soundbooth, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

ActiveX, Vista, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc. registered in the U.S. and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. Intel is a registered trademark of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Helvetica is a trademark of Heidelberger Druckmaschinen AG exclusively licensed through Linotype Library GmbH, and may be registered in certain jurisdictions. Arial is a trademark of The Monotype Corporation registered in the U.S. Patent and Trademark Office and certain other jurisdictions. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation ([www.apache.org](http://www.apache.org)).

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>). You cannot use the mp3 compressed audio within the Software for real time or live broadcasts. If you require an mp3 decoder for real time or live broadcasts, you are responsible for obtaining this mp3 technology license.

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. ([www.nellymoser.com](http://www.nellymoser.com))

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>)

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.



Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

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

Notice to U.S. Government End Users: The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

# İçindekiler

## Bölüm 1: Kaynaklar

|                                            |   |
|--------------------------------------------|---|
| Etkinleştirme ve ürün kaydı .....          | 1 |
| Yardım ve destek .....                     | 2 |
| Hizmetler, indirmeler ve ekstralalar ..... | 2 |
| Yeni ne var .....                          | 4 |

## Bölüm 2: Çalışma Alanı

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Flash iş akışı ve çalışma alanı .....               | 7  |
| ConnectNow ile çalışma .....                        | 15 |
| Sahne Alanı'nı ve Araçlar panelini kullanma .....   | 15 |
| Zaman Çizelgesi .....                               | 20 |
| Flash geliştirme panellerini kullanma .....         | 23 |
| Geri al, yinele ve geçmiş .....                     | 28 |
| Komutlar menüsüyle görevleri otomatikleştirme ..... | 30 |
| Flash çalışma alanında erişilebilirlik .....        | 32 |
| Flash'ta tercihleri ayarlama .....                  | 36 |
| Klavye kısayolları .....                            | 39 |

## Bölüm 3: Belgeleri yönetme

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Flash belgeleriyle çalışma ..... | 42 |
| Flash belgelerini yazdırma ..... | 49 |
| Projelerle çalışma: .....        | 51 |
| Bul ve Değiştir .....            | 58 |
| Şablonlar .....                  | 61 |

## Bölüm 4: İç aktarılan resim kullanma

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Flash'a resim yerleştirme .....           | 63 |
| Fireworks dosyalarıyla çalışma .....      | 67 |
| Illustrator AI dosyalarıyla çalışma ..... | 69 |
| Photoshop PSD dosyalarıyla çalışma .....  | 79 |
| İç aktarılan bitmapler .....              | 87 |

## Bölüm 5: Resim Oluşturma ve Düzenleme

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| Çizim .....                            | 92  |
| Nesneleri yeniden şekillendirme .....  | 112 |
| Resim taşıma, düzenleme ve silme ..... | 120 |
| Renkler, degradeler ve konturlar ..... | 128 |
| 3B grafikler .....                     | 141 |

## Bölüm 6: Semboller, örnekler ve kütüphane varlıkları

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| Sembollerle çalışma .....             | 149 |
| Sembol örnekleriyle çalışma .....     | 154 |
| Kütüphaneyle çalışma .....            | 158 |
| Kütüphane varlıklarını paylaşma ..... | 164 |

|                                                                                   |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Düğme sembolleriyle çalışma .....                                                 | 166 |
| Sembolleri ölçekleme ve önbellege alma .....                                      | 168 |
| Semboller ve ActionScript .....                                                   | 170 |
| <b>Bölüm 7: Zaman Çizelgeleri ve Animasyon</b>                                    |     |
| Zaman çizelgeleriyle çalışma .....                                                | 174 |
| Sahnelerle çalışma .....                                                          | 181 |
| Zaman Çizelgeleri ve ActionScript .....                                           | 182 |
| Animasyon temelleri .....                                                         | 186 |
| Ara hareketler .....                                                              | 190 |
| Klasik aralar ile çalışma .....                                                   | 214 |
| Kare kare animasyon .....                                                         | 222 |
| Şekil arası doldurma .....                                                        | 224 |
| Maske katmanlarını kullanma .....                                                 | 226 |
| Ters kinematik kullanma .....                                                     | 228 |
| <b>Bölüm 8: Filtreler ve Harmanlamalar</b>                                        |     |
| Filtreler hakkında .....                                                          | 239 |
| Filtre uygulama .....                                                             | 240 |
| Harmanlama modlarını uygulama .....                                               | 247 |
| <b>Bölüm 9: Metin</b>                                                             |     |
| Metin ve fontlar hakkında .....                                                   | 250 |
| Metin oluşturma .....                                                             | 253 |
| Metin niteliklerini ayarlama .....                                                | 261 |
| Çok dilli metin hakkında .....                                                    | 264 |
| Çok dilli metin oluşturma .....                                                   | 270 |
| XML dosya formatı çok dilli metin için .....                                      | 274 |
| Çok dilli metin ve ActionScript .....                                             | 277 |
| <b>Bölüm 10: Ses</b>                                                              |     |
| Flash uygulamasında ses kullanma .....                                            | 280 |
| Sesleri dışa aktarma .....                                                        | 285 |
| Ses ve ActionScript .....                                                         | 287 |
| <b>Bölüm 11: Video</b>                                                            |     |
| Dijital video ve Flash .....                                                      | 290 |
| Akışa alma veya aşamalı indirme için video içe aktarma .....                      | 295 |
| SWF dosyasına video gömme .....                                                   | 297 |
| QuickTime video dosyalarını dışa aktarma .....                                    | 301 |
| Adobe Premiere Pro ve After Effects ile çalışma .....                             | 301 |
| ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme .....                           | 304 |
| <b>Bölüm 12: E-öğrenme içeriği oluşturma</b>                                      |     |
| Flash e-öğrenmeye başlarken .....                                                 | 309 |
| <b>Bölüm 13: Erişilebilir içerik oluşturma</b>                                    |     |
| Erişilebilir içerik hakkında .....                                                | 310 |
| Ekran okuyucular için erişilebilirlik bilgisi girmek üzere Flash'ı kullanma ..... | 313 |



|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Ekran okuyucuları için gelişmiş erişilebilirlik seçenekleri belirtme ..... | 319 |
| ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma .....                           | 321 |
| <b>Bölüm 14: Ekranlarla çalışma</b>                                        |     |
| Ekran tabanlı belgeler ve ekran geliştirme ortamı .....                    | 324 |
| Ekranlarla çalışma .....                                                   | 326 |
| Ekranlara içerik ekleme .....                                              | 332 |
| <b>Bölüm 15: ActionScript</b>                                              |     |
| ActionScript ile çalışma .....                                             | 338 |
| Komut Dosyası Yardımcısı modu ve davranışlar .....                         | 345 |
| Komut dosyaları yazma ve yönetme .....                                     | 348 |
| ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklama .....                             | 360 |
| ActionScript 3.0'da hata ayıklama .....                                    | 370 |
| Flash ve Flex ile çalışma .....                                            | 374 |
| Çalışma zamanında yazdırma .....                                           | 376 |
| ActionScript yayınlama ayarları .....                                      | 382 |
| <b>Bölüm 16: Yayınlama ve Dışa Aktarma</b>                                 |     |
| Flash belgeleri yayınlama .....                                            | 389 |
| Yayınlama ayarları .....                                                   | 393 |
| Adobe AIR için yayınlama .....                                             | 409 |
| HTML yayınlama şablonları .....                                            | 418 |
| Flash'tan dışa aktarma hakkında .....                                      | 422 |
| Görüntüleri ve Grafikleri dışa aktarma .....                               | 424 |
| Video ve ses dışa aktarma .....                                            | 427 |
| <b>Bölüm 17: En iyi uygulamalar</b>                                        |     |
| FLA dosyalarını yapılandırma .....                                         | 430 |
| Bir uygulamada ActionScript'i organize etme .....                          | 432 |
| Davranışlar kuralları .....                                                | 433 |
| Video kuralları .....                                                      | 435 |
| SWF uygulaması geliştirme talimatları .....                                | 438 |
| Erişilebilirlik talimatları .....                                          | 442 |
| Flash ile reklamcılık .....                                                | 446 |
| FLA dosyalarını SWF çıktısı için en iyileştirme .....                      | 449 |
| Mobil cihazlara içerik oluşturmak için ipuçları .....                      | 458 |
| <b>Dizin</b> .....                                                         | 466 |

# Bölüm 1: Kaynaklar

Yazılımınızı kullanmaya başlamadan önce etkinleştirme ve kullanıcılara açık diğer kaynaklara genel bakışı okumak için birkaç dakikanızı ayırın. Öğretici videolara, eklentilere, şablonlara, kullanıcı topluluklarına, seminerlere, eğitimlere, RSS beslemelerine ve daha bir çok hizmete erişebilirsiniz.

## Etkinleştirme ve ürün kaydı

### Yükleme yardımı

Yükleme sorunlarıyla ilgili yardım için [www.adobe.com/go/cs4install\\_tr](http://www.adobe.com/go/cs4install_tr) adresindeki Yüklemeye Desteği Merkezi'ne bakın.

### Lisans etkinleştirme

Yükleme işlemi sırasında Adobe yazılımınız lisans etkinleştirme işlemini tamamlamak için Adobe ile bağlantı kurar. Kişisel bilgiler iletilmez. Ürün etkinleştirme hakkında daha fazla bilgi için [www.adobe.com/go/activation\\_tr](http://www.adobe.com/go/activation_tr) adresindeki Adobe web sitesini ziyaret edin.

Tek kullanıcı lisans etkinleştirme iki bilgisayarı destekler. Örneğin, ürünü iş yerinde bir masaüstü bilgisayara ve evde bir dizüstü bilgisayara yükleyebilirsiniz. Yazılımı üçüncü bir bilgisayara yüklemek isterseniz önce diğer iki bilgisayardan birinde etkinliğini kaldırmanız gerekir. Yardım > Etkinleştirmeyi Geri Al'ı seçin.

### Ürün kaydı

Ek yüklemeye desteği, güncelleştirme bildirimleri ve diğer hizmetleri alabilmek için ürününüzü kaydettirin.

- ❖ Ürün kaydı için, yazılımı yükledikten sonra görünen Ürün Kaydı iletişim kutusunda ekrana gelen yönergeleri izleyin.



Ürün kaydını ertelerseniz istediğiniz zaman Yardım > Ürün Kaydı'nı seçerek ürününüzü kaydettirebilirsiniz.

### Adobe Ürün Geliştirme Programı

Adobe yazılımını birçok kez kullandıktan sonra bir iletişim kutusu görüntülenebilir; burada Adobe Ürün Geliştirme Programı'na katılmak isteyip istemediğiniz sorulur.

Katılmayı tercih ederseniz Adobe yazılımının kullanılmasıyla ilgili veriler Adobe'ye gönderilir. Hiçbir kişisel bilgi kaydedilmez veya gönderilmez. Adobe Ürün Geliştirme Programı yalnızca hangi araçları ne sıklıkta kullandığınız hakkında bilgileri toplar.

Programa istediğiniz zaman katılıp, istediğiniz zaman da ayrılabilirsiniz:

- Katılmak için Yardım > Adobe Ürün Geliştirme Programı'nı seçip Evet, Katıl'ı tıklayın.
- Katılmayı durdurmak için Yardım > Adobe Ürün Geliştirme Programı'nı seçip belirleyip, Hayır, Teşekkür Ederim'i tıklayın.

## BeniOku

Yazılımınızla ilgili BeniOku dosyası çevrimiçi ve yükleme diskinde bulunabilir. Aşağıdakiler gibi konular hakkında önemli bilgileri okumak için dosyayı açın:

- Sistem gereklilikleri
- Yükleme (yazılımın kaldırılması da dahil)
- Etkinleştirme ve ürün kaydı
- Font yükleme
- Sorun Giderme
- Müşteri desteği
- Yasal uyarılar

## Yardım ve destek

### Topluluk Yardım

Topluluk Yardım adobe.com'da, Adobe ve sektör uzmanlarının yönettiği toplulukça oluşturulmuş içeriğe erişmenizi sağlayan bütünleştirilmiş bir ortamdır. Kullanıcıların yorumları yanıtınıza yol gösterebilir. Adobe ürünleri ve teknolojileriyle ilgili web'teki en iyi içeriği bulmak için Topluluk Yardım'da arama yapın; buradan şu kaynaklara ulaşabilirsiniz:

- Video, eğitim, ipucu ve teknik, blog, makale, tasarımcıların ve geliştiricilerini verdiği örnekler.
- Düzenli olarak güncelleştirilen tam çevrimiçi Yardım ürünle birlikte verilen Yardım'a göre daha eksiksizdir. Yardım'a eriştiğinizde Internet'e bağlıysanız ürünle birlikte verileni değil, otomatik olarak çevrimiçi tam Yardım'ı görürsünüz.
- Bilgi bankası makaleleri, indirmeler ve güncelleştirmeler, Geliştirici Bağlantısı ve diğerleri de dahil Adobe.com'daki diğer içerik.

Topluluk yardımına erişim için ürününüze ait kullanıcı arabiriminde yardım arama alanını kullanın. Topluluk Yardım ile ilgili video için bkz. [www.adobe.com/go/lrvid4117\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_tr).

### Diğer kaynaklar

Çevrimiçi tam Yardım'ın basılı sürümleri kargo ve işleme maliyeti katılarak [www.adobe.com/go/store\\_tr](http://www.adobe.com/go/store_tr) adresinden edinilebilir. Çevrimiçi Yardım'da Yardım'ın güncelleştirilmiş tam PDF sürümü için bir bağ vardır.

Ücretsiz ve ücretli teknik destek seçenekleri için [www.adobe.com/tr/support](http://www.adobe.com/tr/support) adresindeki Adobe Destek web sitesini ziyaret edin.

## Hizmetler, indirmeler ve ekstralar

Çeşitli hizmetleri, eklentileri ve uzantıları ürününüzde bütünleştirerek ürününüzü geliştirebilirsiniz. İşinizi tamamlamaya yardımcı olması amacıyla örnekleri ve diğer varlıkları da indirebilirsiniz.

## Adobe Creative çevrimiçi servisleri

Adobe® Creative Suite® 4 uygulamasında web'in gücünü masaüstünüze taşıyan yeni çevrimiçi özellikler vardır. Bu özellikleri topluluğa bağlanmak, işbirliği yapmak, Adobe araçlarından daha fazla yararlanmak için kullanın. Güçlü Creative çevrimiçi servisleri renk eşleştirmeden veri konferansına uzanan bir aralıkta görevlerinizi tamamlamanızı sağlar. Bu servisler masaüstü uygulamalarıyla sıkı sıkıya bütünleşir; bu nedenle varolan iş akışlarını hemen geliştirebilirsiniz. Bazı servisler çevrimdışı olduğunuzda bile tam veya kısmi işlevler sunar.

Varolan servisler hakkında daha fazla bilgi için Adobe.com sitesini ziyaret edin. Bazı Creative Suite 4 uygulamalarında bazı şu başlangıç fırsatları vardır:

**Kuler™ paneli** Renk temalarını çevrimiçi olarak hemen oluşturun, paylaşın ve keşfedin.

**Adobe® ConnectNow** Dağınık çalışma ekipleriyle web üzerinden ses, veri ve multimedya paylaşarak iş birliği yapın.

**Kaynak Merkezi** Adobe dijital video uygulamalarıyla ilgili eğitimlere, örnek dosyalara ve uzantılara hemen erişin.

Servislerini yönetilmesi hakkında daha fazla bilgi için [www.adobe.com/go/learn\\_creativeservices\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_creativeservices_tr) adresindeki Adobe web sitesini ziyaret edin.

## Adobe Exchange

Binlerce eklenti, Adobe ve üçüncü taraf geliştiricilerinin uzantılarının yanı sıra örnekleri de indirmek için [www.adobe.com/go/exchange\\_tr](http://www.adobe.com/go/exchange_tr) adresindeki Adobe Exchange'i ziyaret edin. Eklentiler ve uzantılar görevleri otomatikleştirmenizi, iş akışlarınızı özelleştirmenizi, profesyonel efektler oluşturma vb. sağlar.

## Adobe indirmeleri

Ücretsiz güncellemeler, deneme sürümleri ve kullanışlı başka yazılımlar bulmak için [www.adobe.com/go/downloads\\_tr](http://www.adobe.com/go/downloads_tr) adresini ziyaret edin.

## Adobe Labs

[www.adobe.com/go/labs\\_tr](http://www.adobe.com/go/labs_tr) adresindeki Adobe Labs Adobe'ye ait yeni ve ortaya çıkan teknoloji ve ürünleri deneyip değerlendirme fırsatı sağlar. Adobe Labs'de aşağıdakiler gibi kaynaklara erişebilirsiniz:

- Önsürüm yazılımlar ve teknolojiler
- Öğrenmenize hız kazandırmak için örnek kodlar ve en iyi çalışma yöntemleri
- Ürün ve teknik belgelerin ilk sürümleri
- Benzer fikirleri paylaştığınız kullanıcılarla etkileşimde bulunmanıza yardımcı olmak için forumlar, wiki tabanlı içerik ve diğer işbirliği kaynakları.

Adobe Labs işbirliği yaparak yazılım geliştirme sürecini destekler. Bu ortamda müşteriler yeni ürün ve teknolojilerle kısa süre içinde üretken olurlar Adobe Labs erken geri bildirim için de bir forumdur. Adobe geliştirme ekipleri topluluğun gereksinimlerini ve beklentilerini karşılayan yazılım oluşturmak için bu geri bildirimi kullanır.

## Adobe TV

Bilgilendirici ve esinlendirici videolar için <http://tv.adobe.com> adresindeki Adobe TV'yi ziyaret edin.

## Ekstralar

Yükleme diskinde Adobe yazılımından en üst düzeyde yararlanmanıza yardımcı olan çeşitli ekstralar vardır. Bazı ekstralar bilgisayarınıza kurulum işlemi sırasında yüklenirken diğerleri diskte kalır.

Kurulum sırasında yüklenen ekstraları görüntülemek için bilgisayarınızdaki uygulama klasörüne gidin.

- Windows®: *[başlatma sürücüsü]\Program Files\Adobe\[Adobe uygulaması]*
- Mac OS®: *[başlatma sürücüsü]/Applications/[Adobe uygulaması]*

Diskteki ekstraları görüntülemek için diskte kendi dilinizdeki Şekerlemeler klasörüne gidin. Örnek:

- /English/Goodies/

## Yeni ne var

### Yeni özellikler

Aşağıdaki özellikler Adobe® Flash® CS4 Professional'ta yenidir.

#### Nesne temelli animasyon

Nesne temelli animasyon, Flash'ta tasarım yapılmasını büyük ölçüde kolaylaştırırken aynı anda daha yüksek denetim yeteneği sağlar. Artık aralar anahtar kareler yerine doğrudan nesnelere uygulanır, böylece ayrı animasyon niteliklerinin her birinde kesin denetim sağlanır. Daha fazla bilgi için bkz. “[Ara hareketler](#)” sayfa 190

#### Hareket Düzenleyicisi paneli

Anahtar kare düzenleyicisini kullanarak, dönüş, boyut, ölçek, konum, filtre, vb. dahil her anahtar kare parametresi üzerinde tam bağımsız denetim elde edebilirsiniz. Eğrileri kullanarak hareket hızını grafiksel olarak denetlemek için anahtar kare düzenleyicisini kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. “[Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme](#)” sayfa 207.

#### Ara Hareket Hazır Ayarları

Projenizi başlatmak için, herhangi bir nesneye önceden oluşturulmuş animasyonları uygulayın. Önceden oluşturulmuş onlarca hazır ayar arasından seçim yapın veya kendi ayarınızı oluşturup kaydedin. Animasyon süresinden tasarruf etmek için hazır ayarları ekiplerle paylaşın. Daha fazla bilgi için, bkz. “[Hareket hazır ayarları uygulama](#)” sayfa 192.

#### Kemik aracıyla Ters Kinematik

Bağlı nesneler serisiyle kolayca zincirleme efektler oluşturabilir veya Kemikler aracını kullanarak tek nesneleri hızlıca deforme edebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “[Ters kinematik kullanma](#)” sayfa 228.

#### 3B Dönüştürme

Yeni 3B dönüştürme araçlarıyla 2B nesnelere 3B alan yoluyla animasyon uygulayın. Döndürme ve çevirme gibi dönüştürme araçları, X, Y ve Z eksenleri boyunca animasyon uygulamanızı sağlar. Bir nesneyi kendisiyle ilişkili olarak veya Sahne Alanı'na döndürmek için yerel ya da global döndürme uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. “[3B grafikler](#)” sayfa 141.

#### Deko aracıyla süslemeli çizim

Herhangi bir sembolü kolayca anında tasarım aracına dönüştürün. Fırça veya dolgu araçları kullanılarak uygulanabilen desenler oluşturulurken veya deko simetri aracıyla tek ya da birden çok sembol kullanarak kaleydoskop benzer efektler oluşturulurken, Deko, yeni bir sembollerle tasarım yapma yolu sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. “[Süsleyici çizim araçlarıyla desen çizme](#)” sayfa 109.

**Adobe Kuler paneli**

Kuler paneli renk grupları ya da temalar için, tasarımcıların çevrimiçi topluluğu tarafından oluşturulan portalınızdır. Kuler web sitesinde binlerce temaya göz atmak için bunu kullanabilir; ardından da seçili temaları düzenlemek ya da projelerinize eklemek için indirebilirsiniz. Temaları oluşturmak ve kaydetmek için de Kuler panelini kullanabilir; bunları Kuler topluluğuyla paylaşabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. “[Kuler paneli](#)” sayfa 139.

**Adobe AIR için geliştirme**

Yeni AIR'e Yayınla uygulamasıyla, masaüstüne etkileşimli deneyimler sunun. Yeni bir işletim sistemleri arası çalışma zamanı olan Adobe® AIR™, daha kişisel ve ilginç deneyimler sunmak için yerel masaüstü kaynakları ile verilerden faydalanmanıza olanak tanır. Flash® Player'a iletmek için kullandığınız aynı becerileri kullanarak, içeriğiniz artık çok daha fazla cihaz üzerinden -web, mobil ve şimdi de masaüstü- çok daha fazla hedef kitleye ulaşabilir. Daha fazla bilgi için, bkz. “[Adobe AIR için yayınlama](#)” sayfa 409.

**Örnek Sesler kütüphanesi**

yeni dahil edilen bir ses efektleri kütüphanesi, sesli içerik oluşturulmasını daha da kolay hale getirir. Daha fazla bilgi için, bkz. “[Sesleri içe aktarma](#)” sayfa 280.

**Dikey Özellik denetçisi**

Özellik denetçisi şimdi size daha geniş Sahne Alanı sağlamak için geniş ekranlardan yararlanarak dikey olarak görüntülenir.

**Yeni Proje Paneli**

Yeni proje paneli sayesinde, birden çok dosyalı projelerle daha kolay çalışın. Birden çok dosyaya özellik değişiklikleri uygulayın, atanan dosya klasörüne oluşturuldukları anda semboller kaydedin ve daha fazlasını yapın. Daha fazla bilgi için, bkz. “[Projelerle çalışma](#).” sayfa 51.

**H.264 desteği ile Adobe Media Encoder**

Her zamankinden daha fazla denetim özelliğiyle en yüksek kaliteli videolar sunun. Adobe® Premiere® Pro ve After Effects® gibi diğer Adobe video ürünlerinde bulunan aracın aynıysa Adobe Flash Player tarafından tanınan bir formatı kodlayın. Daha fazla bilgi için, bkz. Adobe Media Encoder yardımı.

**Adobe ConnectNow tümleştirme**

Adobe® ConnectNow™, ekranınızı paylaşmanıza ve diğer çevrimiçi kullanıcılarla görüşmenize olanak tanır. ConnectNow uygulamasını Dosya > Ekranımı Paylaş seçeneklerini belirleyerek doğrudan uygulama arabiriminden açabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. ConnectNow ile çalışma.

**Soundbooth'ta Düzenle**

Adobe® Soundbooth™ kullanıcıları artık içe aktarılan sesleri doğrudan Flash uygulaması içinden Soundbooth'ta düzenleyebilir. Adobe ASND ses dosyası formatı, ses dosyalarının bozulmadan düzenlenmesini sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. “[Soundbooth'ta ses düzenleme](#)” sayfa 284.

**Gelişmiş meta veri desteği**

Yeni XMP paneli, kullanıcıların SWF içeriklerine hızlı ve kolayca meta veri etiketleri atamasını sağlar. XMP meta verilerini tanıyan Adobe® Bridge ve diğer Creative Suite® uygulamaları tarafından tanınan SWF dosyalarına meta veri eklenmesini sağlar. Düzenlemeyi daha iyi hale getirir ve SWF dosyalarının hızlı bulunmasını ve alınmasını sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. “[Belgeye XMP meta verileri ekleme](#)” sayfa 44.

**Flex geliştiricileri ile işbirliği yapma**

Flex™ Builder™ uygulamasında geliştirilen salt kod ActionScript® 3.0 SWC bileşenlerini içe aktarın. Daha fazla bilgi için, bkz. [“Flex için bileşenler oluşturma”](#) sayfa 374.

**XFL içe aktarma**

Tam dosya bütünlüğüyle Design® ve After Effects uygulamalarından içeriği içe aktarın. XFL, Flash uygulamasında daha fazla geliştirme sağlamak için tasarımcıların kolayca içerik sunmasını sağlayan yeni bir dosya formatıdır. Daha fazla bilgi için, bkz. [“XFL dosyalarını açma”](#) sayfa 46.

**Adobe Pixel Bender desteği**

Gerçek zamanlı yaratıcı ifadeler için çalışma zamanında kolayca özel filtreler ve efektler uygulayın. Artık Adobe Pixel Bender ile birden çok uygulamaya taşınabilir olan benzersiz filtreler, harmanlamalar ve dolgular oluşturmak ve Adobe Flash Player çalışma zamanı ortamına yönelik isteğe bağlı çekici görsel efektler üretmek için, Adobe® Pixel Bender™ uygulamasını kullanın. Bir defa filtre yazın ve sonra ActionScript 3.0'ı kullanarak bunu paylaşın veya birden çok defa uygulayın.

**JPEG blok kaldırma**

Bu yayınlama ayarları seçeneği, yüksek oranda sıkıştırılmış JPEG dosyalarında bulunan yaygın görünüm yapaylıklarını azaltmaya yardımcı olur. Daha fazla bilgi için, bkz. [“SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirleme”](#) sayfa 393.

**Gelişmiş Kütüphane paneli**

Arama yeteneği, sıralama özelliği ve bir defada birden çok kütüphane öğesi üzerinde özellikleri ayarlama yeteneğini içeren yeni, gelişmiş Kütüphane paneli sayesinde varlıklarla daha kolay şekilde çalışın. Daha fazla bilgi için, bkz. [“Kütüphane paneli hakkında”](#) sayfa 24.

**Yeni Creative Suite kullanıcı arabirimi**

Adobe'nin Creative Suites uygulamasındaki araçlarla etkileşiminizi kolaylaştırmanıza yardımcı olan sezgisel panel bağlantısı ve yay yüklü davranışlarla verimliliğinizi artırın. Daha fazla bilgi için bkz. [“Çalışma Alanı”](#) sayfa 7.

**Yeni Font menüleri**

Flash uygulamasındaki font menüsü artık her fontun ve fonta dahil edilen her stilin önizlemelerini içeriyor. Daha fazla bilgi için, bkz. [“Metin niteliklerini ayarlama”](#) sayfa 261.

**Donanım İvmesi**

Yayınlanan SWF dosyaları artık daha iyi oynatma performansı için kullanılabilir donanımlardan daha çok yararlanabiliyor. Daha fazla bilgi için, bkz. [“SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirleme”](#) sayfa 393.

**Topluluk Yardım**

Topluluk Yardım adobe.com'da, Adobe ve sektör uzmanlarının yönettiği toplulukça oluşturulmuş içeriğe erişmenizi sağlayan bütünlleştirilmiş bir ortamdır. Kullanıcıların yorumları ve puanlamaları yanıtınıza yol gösterebilir. Adobe ürünleri ve teknolojileriyle ilgili web'teki en iyi içeriği bulmak için Topluluk Yardım'da arama yapın. Daha fazla bilgi için, bkz. [“Yardım ve destek”](#) sayfa 2.

## Bölüm 2: Çalışma Alanı

Adobe® Flash® CS4 Professional çalışma alanı, belgelerinizi oluşturmaya ve belgelerinizde gezinmenize yardımcı olan araçlar ve paneller içerir. Bu araçları anlamanız uygulamanın yeteneklerini sonuna kadar kullanmanıza yardım olur.

### Flash iş akışı ve çalışma alanı

#### Genel Flash iş akışı

Bir Flash uygulaması oluşturmak için genellikle şu temel adımları izlemeniz gerekir:

##### Uygulamayı planlayın.

Uygulamanın hangi temel görevleri yerine getireceğine karar verin.

##### Ortam öğeleri ekleyin.

Görüntü, video, ses ve metin gibi ortam öğeleri oluşturun ve içe aktarın.

##### Ortam öğelerini yerleştirin.

Ortam öğelerinin uygulamanızda ne zaman ve nasıl görüldüğünü tanımlamak için öğeleri Sahne Alanı'nda ve Zaman Çizelgesi'nde yerleştirin.

##### Özel efektler uygulayın.

Grafik filtreleri (bulanıklıklaştırmalar, ışımlar ve eğimler gibi), harmanlamalar ve uygun gördüğünüz diğer özel efektleri uygulayın.

##### Davranış kontrolü için ActionScript kullanın.

Öğelerin kullanıcı etkileşimlerine yanıt verme şekli gibi, ortam öğelerinin davranış şekillerini denetlemek için ActionScript® kodu yazın.

##### Uygulamanızı test edin ve yayınlayın.

Uygulamanızın istediğiniz şekilde çalıştığını doğrulamak için test yapın ve karşılaştığınız hataları bulup düzeltin. Uygulamayı oluşturma işlemi boyunca test etmelisiniz. FLA dosyanızı, bir web sayfasında görüntülenebilen ve Flash® Player ile oynatılabilen bir SWF dosyası olarak yayınlayın.

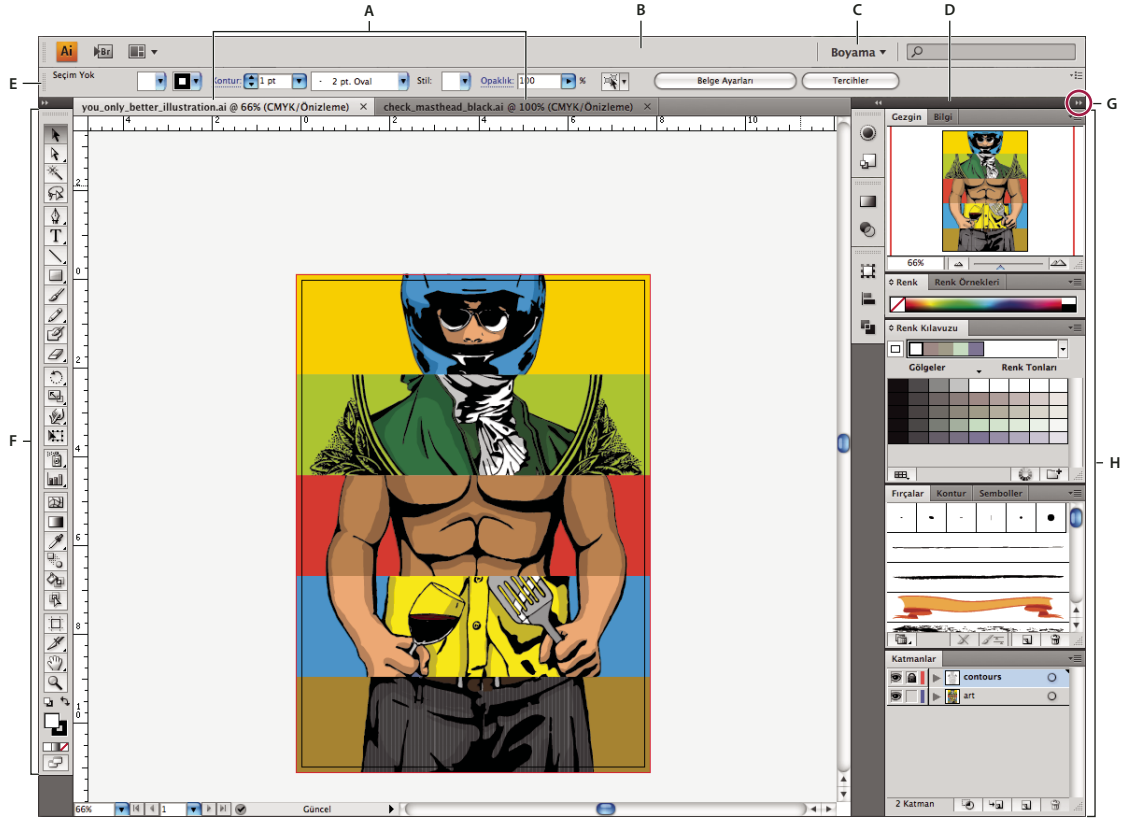
Projenize ve çalışma tarzınıza bağlı olarak, bu adımları farklı bir sırayla kullanabilirsiniz.

#### Çalışma alanına genel bakış

Belgelerinizi ve dosyalarınızı paneller, çubuklar ve pencereler gibi çeşitli öğeleri kullanarak oluşturun ve değiştirirsiniz. Bu öğelerin herhangi bir düzenleme şekli *çalışma alanı* olarak adlandırılır. Adobe® Creative Suite® 4'teki farklı uygulamalara ait çalışma alanları aynı görünümü paylaşır; böylece uygulamalar arasında kolayca hareket edebilirsiniz. Birçok hazır ayarlı çalışma alanından seçere ya da kendinize ait bir çalışma alanı oluşturarak her uygulamayı kendi çalışma biçiminize de uyarlayabilirsiniz.

Varsayılan çalışma alanı mizanpajı her üründe değişse de tümünde öğeleri çoğunlukla aynı şekilde işlersiniz.





Varsayılan Illustrator çalışma alanı

A. Sekmeli Belge pencere B. Uygulama çubuğu C. Çalışma alanı değiştirici D. Panel başlık çubuğu E. Kontrol paneli F. Araçlar paneli G. Simgelere Daralt düğmesi H. Dikey sabitleme alanındaki dört panel grubu

- Üstte bulunan *Uygulama çubuğunda* çalışma alanı anahtarı, menüler (yalnızca Windows) ve diğer uygulama kontrolleri bulunur. Bazı ürünlerle ilgili Mac'de Pencere menüsünü kullanarak bunu gösterebilir ya da gizleyebilirsiniz.
- *Araçlar panelinde* görüntü, resim, sayfa ögesi vb. oluşturulması ve düzenlenmesi için araçlar vardır. İlgili araçlar gruplanır.
- *Kontrol panelinde* o anda seçili araçların seçenekleri görüntülenir. Kontrol paneli Photoshop'ta seçenekler çubuğu olarak da bilinir. (Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® ve Adobe Fireworks® uygulamalarında Kontrol paneli yoktur.)
- Flash, Dreamweaver ve Fireworks'te o anda seçili olan öge veya araç seçeneklerini görüntüleyen *Özellikler denetimi* vardır.
- *Belge penceresinde* üzerinde çalıştığınız dosya görüntülenir. Belge penceresi sekmeli olabilir; bazı durumlarda gruplandırılmış ve sabitlenmiştir.
- *Paneller* çalışmanızı izlemenize ve değiştirmenize yardımcı olur. Flash'taki Zaman Çizelgesi, Photoshop® uygulamasındaki Katmanlar ve Dreamweaver'daki CSS Stilleri bunlara örnektir. Paneller gruplanabilir, yığılanabilir ya da sabitlenebilir.

- Mac'de *Uygulama çerçevesi* tüm çalışma alanı öğelerini tek, birleştirilmiş bir pencerede gruplar; böylece uygulamaya tek birimmiş gibi davranabilirsiniz. Uygulama çerçevesini veya öğelerini taşıdığınızda ya da yeniden boyutlandırdığınızda içindeki tüm öğeler birbirlerini yanıtlar; bu nedenle çakışmazlar. Uygulamaları değiştirdiğinizde ya da yanlışlıkla uygulama dışını tıklattığınızda paneller kaybolmaz. İki veya daha fazla uygulamayla çalışıyorsanız uygulamaları ekranda yan yana yerleştirebilir ya da farklı monitörlere yayabilirsiniz. Mac'in geleneksel, serbest form kullanıcı arabirimini tercih ederseniz Uygulama çerçevesini kapatabilirsiniz. Örneğin Adobe Illustrator® uygulamasında açıp kapatmak için Pencere > Uygulama Çerçevesi'ni seçin. (Flash'ta Uygulama çerçevesi sürekli açıktır. Dreamweaver Uygulama çerçevesi kullanmaz.)

## Tüm panelleri gizleme veya gösterme

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Araçlar paneli ve Kontrol paneli de dahil olmak üzere tüm panelleri gizlemek ya da göstermek için Sekme tuşuna basın.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Araçlar paneli ve Kontrol paneli dışında tüm panelleri gizlemek ya da göstermek için Shift tuşunu basılı tutarak Sekme tuşuna basın.

 Arabirim tercihlerinde Gizli Panelleri Otomatik Göster seçiliyse gizli panelleri geçici olarak gösterebilirsiniz. Illustrator'da her zaman açıktır. İşaretçiği uygulama penceresinin kenarında (Windows®) ya da monitörün kenarında (Mac OS®) hareket ettirin görüntülenen şeritte dolaştırın.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Tüm panelleri gizlemek ya da göstermek için F4 tuşuna basın.

## Panel seçeneklerini görüntüleme

- ❖ Panelin sağ üst köşesindeki panel menüsü simgesini  tıklatın.

 Panel simge durumuna küçültülmüş olduğunda bile panel menüsünü açabilirsiniz.

## (Illustrator) Panel parlaklığını ayarlama

- ❖ Kullanıcı Arabirimi tercihlerinde Parlaklık kaydırıcısını hareket ettirin. Bu kontrol, Kontrol paneli de dahil olmak üzere tüm panelleri etkiler.

## Araçlar panelini yeniden yapılandırma

Araçlar panelinde araçları tek bir sütunda ya da iki sütun halinde yan yana görüntüleyebilirsiniz. (Bu özellik Fireworks ve Flash'taki Araçlar panelinde bulunmaz.)

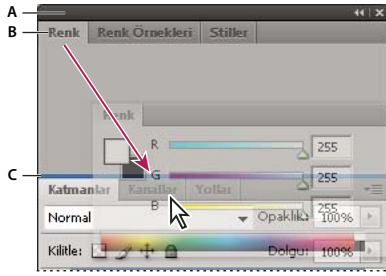
 InDesign ve InCopy'de de, Arabirim tercihlerindeki bir seçeneği ayarlayarak tek sütunlu görünümünden çift sütunlu (veya tek satırlı) görünümüne geçebilirsiniz.

- ❖ Araçlar panelinin üstündeki çift oku tıklatın.

## Pencereleri ve panelleri yönetme

Belge penceresini ve panelleri taşıyarak ve işleyerek özel çalışma alanı oluşturabilirsiniz. Çalışma alanlarını kaydedebilir, bunlar arasında geçiş yapabilirsiniz.

**Not:** Aşağıdaki örneklerde gösterim amacıyla Photoshop kullanılmıştır. Çalışma alanı tüm ürünlerde aynı şekilde hareket eder.



Dar bir mavi bırakma bölgesi Renk panelinin Katmanlar panel grubunun üstünde tek başına sabitleneceğini belirtir.  
A. Başlık çubuğu B. Sekme C. Bırakma bölgesi



Photoshop'ta Kontrol panelinde, panellerde ve araç ipuçlarındaki metnin boyutunu değiştirebilirsiniz. Arabirim tercihlerinde Arabirim Font Boyutu menüsünden boyut seçin.

## Belge pencerelerini yönetme

Birden fazla dosya açtığınızda Belge pencereleri sekmeli olur.

- Sekmeli olan Belge pencerelerinin sırasını yeniden yerleştirmek için pencerenin sekmesini grupta yeni bir konuma sürükleyin.
- Belge penceresini pencere grubundan ayırmak için pencereye ait sekmeyi grubun dışına sürükleyin.
- Belge penceresini ayrı bir Belge penceresi grubuna sabitlemek için pencereyi grubun içine sürükleyin.

**Not:** Dreamweaver Belge pencerelerinin sabitlenmesini ve ayrılmasını desteklemez. Yüzen pencereler oluşturmak için Belge penceresinin Küçült düğmesini kullanın.

- Yığılı ya da döşeli belge grupları oluşturmak için pencereyi başka bir pencerenin alt, üst veya yan kenarları boyunca bırakma bölgelerinden birine sürükleyin. Uygulama çubuğundaki Mizanpaj düğmesini kullanarak da grup için mizanpaj seçebilirsiniz.

**Not:** Bazı ürünler bu işlevleri desteklemez. Ancak, belgenizin mizanpajını oluşturmanıza yardımcı olmak amacıyla ürününüzde, Pencere menüsünde Basamakla ve Döşe komutları olabilir.

- Seçimi sürüklerken sekmeli grupta başka bir belgeye geçmek için bir an için seçimi belgenin sekmesi üzerinde tutun.

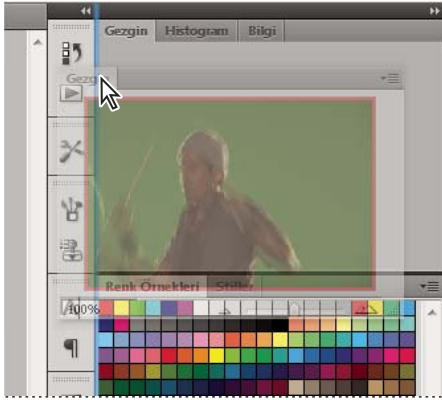
**Not:** Bazı ürünler bu işlevleri desteklemez.

## Panelleri sabitleme ve çıkartma

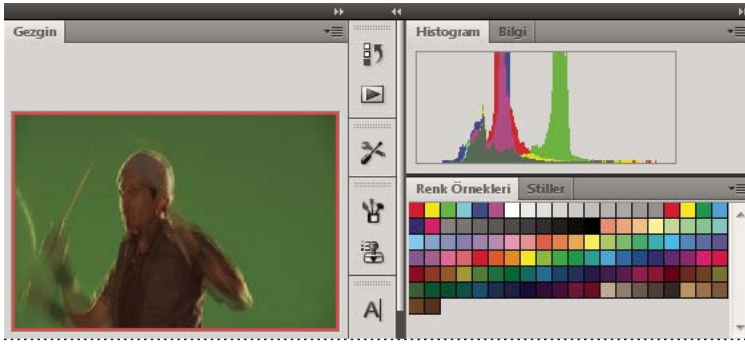
Sabitleme alanı panellerin ya da panel gruplarının genellikle dikey konumda birlikte görüntülendiği alandır. Panelleri sabitleme alanının içine ve dışına taşıyarak sabitleyebilir ve çıkartabilirsiniz.

**Not:** Sabitleme, yığınlamayla aynı şey değildir. Yığın, yüzer durumdaki panellerin ya da panel gruplarının yukardan aşağı doğru birleştirilmiş halidir.

- Bir paneli sabitlemek için sekmesinden sabitleme alanındaki diğer panellerin üstüne, altına ya da ortasına sürükleyin.
- Bir panel grubunu sabitlemek için başlık çubuğundan (sekmelerin üstündeki düz renkli boş çubuk) sabitleme alanına sürükleyin.
- Paneli ya da panel grubunu kaldırmak için sekmesinden ya da başlık çubuğundan sabitleme alanının dışına sürükleyin. Başka bir sabitleme alanına sürükleyebilir ya da yüzer durumda bırakabilirsiniz.



Mavi renkli dikey vurguyla belirtilen yeni sabitleme alanına sürüklenmekte olan Gezgin paneli



Gezgin paneli kendi sabitleme alanında

💡 Panellerin yuvadaki tüm boş alanları doldurmasını engelleyebilirsiniz. Yuvaranın alt kenarını yukarı doğru sürükleyin; böylece artık çalışma alanının kenarına ulaşamayacaktır.

## Panelleri taşıma

Panelleri taşıırken paneli götürebileceğiniz alanlar olan maviyle vurgulanmış *bırakma bölgeleri* görürsünüz. Örneğin bir paneli başka bir panelin üstündeki ya da altındaki dar mavi bırakma bölgesine sürükleyerek paneli yukarı ya da aşağı taşıyabilirsiniz. Bırakma bölgesi olmayan bir alana taşırsanız panel çalışma alanında yüzer duruma gelir.

- Paneli taşımak için sekmesinden sürükleyin.
- Panel grubunu ya da yüzer durumdaki panellerden oluşan bir yığını taşımak için başlık çubuğunu sürükleyin.

💡 Sabitlenmesini önlemek için paneli taşıırken **Ctrl** (Windows) ya da **Command** (Mac OS) tuşuna basın. İşlemi iptal etmek için panel taşıırken **Esc** tuşuna basın.

**Not:** Sabitlenme gerçekleştirilir ve taşınmaz. Ancak, panel grupları veya yığınları oluşturup bunları istediğiniz yere taşıyabilirsiniz.

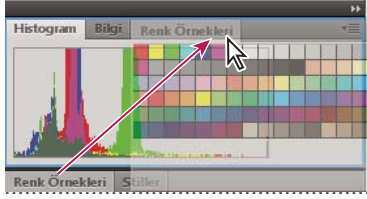
## Panel ekleme ve kaldırma

Sabitleme alanındaki tüm panelleri kaldırırsanız sabitleme alanı kaybolur. Bırakma bölgesi görüntülenene kadar panelleri çalışma alanının sağ kenarına taşıyarak yuva oluşturabilirsiniz.

- Panel kaldırmak için sekmesini sağ tıklayıp (Windows) veya Control tuşu basılı olarak tıklayıp (Mac) Kapat'ı seçin ve Pencere menüsünden seçimini kaldırın.
- Panel eklemek için Pencere menüsünden seçin ve istediğiniz yere sabitleyin.

## Panel gruplarında değişiklik yapma

- Paneli bir grubun içine taşımak için panelin sekmesini gruptaki vurgulu bırakma bölgesine sürükleyin.

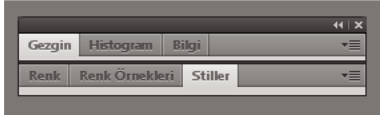


Panel grubuna panel ekleme

- Gruptaki panelleri yeniden düzenlemek için panelin sekmesini grupta yeni bir konuma sürükleyin.
- Paneli yüzer yapmak için gruptan kaldırma üzere paneli sekmesinden grubun dışına sürükleyin.
- Grup taşımak için başlık çubuğunu sürükleyin (sekmelerin altındaki alan).

## Yüzen panelleri yığınlama

Paneli yuva dışına, bırakma bölgesi dışında bir yere sürüklediğinizde panel serbestçe yüzer. Yüzen panel çalışma alanında istediğiniz yere koymanızı sağlar. Yüzen panelleri ya da panel gruplarını yığınlayarak, en üstteki başlık çubuğunu sürüklediğinizde taşınmalarını sağlayabilirsiniz. (Sabitleme alanının parçası olan paneller bu şekilde tek bir birim olarak yığılanamaz.)



Yüzer durumdaki yığılanmış paneller

- Yüzen panelleri yığınlamak için paneli sekmesinden başka bir panelin altındaki bırakma bölgesine sürükleyin.
- Yığılanma sırasını değiştirmek için paneli sekmesinden yukarı ya da aşağı sürükleyin.

**Not:** Sekmeyi başlık çubuğundaki geniş bırakma bölgesinin üzerinde değil, panellerin arasındaki dar bırakma bölgesinin üzerinde bıraktığınızdan emin olun.

- Paneli ya da panel grubunu yığından kaldırarak tek başına yüzer duruma getirmek için sekmesinden ya da başlık çubuğundan dışarı sürükleyin.

## Panelleri yeniden boyutlandırma

- Paneli, panel gribini, panel yığınının simge durumuna ya da ekran boyutuna getirmek için sekmeyi çift tıklatın. Sekme alanını (sekmenin yanındaki boş alan) tek de tıklatabilirsiniz.
- Paneli yeniden boyutlandırmak için panelin herhangi bir yanını sürükleyin. Photoshop'taki Renk paneli gibi bazı paneller sürükleyerek yeniden boyutlandırılmaz.

## Simgelere daraltılmış panelleri değiştirme

Çalışma alanındaki karmaşayı azaltmak için panelleri simge olarak daraltabilirsiniz. Bazı durumlarda varsayılan çalışma alanında paneller düğme olarak daraltılmıştır.



Simgelere daraltılmış paneller



Simgelerden genişletilmiş paneller

- Sabitleme alanındaki tüm panel simgelerini daraltmak ya da genişletmek için sabitleme alanının üstündeki çift oku tıklattın.
- Tek paneli genişletmek için o paneli tıklattın.
- Yalnızca simgeleri görmek (etiketleri değil) amacıyla panel simgelerini yeniden boyutlandırmak için metin kaybolana kadar sabitleme alanı genişliğini ayarlayın. Simge metnini yeniden görüntülemek için sabitleme alanını genişletin.
- Genişletilmiş bir paneli tekrar simge olarak daraltmak için panelin sekmesini veya simgesini tıklattın ya da panelin başlık çubuğundaki çift oku tıklattın.



Bazı ürünlerde, Arabirim ya da Kullanıcı Arabirimi seçeneklerinden *Simge Panellerini Olarak Daralt*'ı seçerseniz, genişletilmiş bir panel simgesinden uzakta tıklattığınızda simge otomatik olarak daraltılır.

- Simge sabitleme alanına yüzen panel ya da panel grubu eklemek için paneli ya da panel grubunu sekmesinden ya da başlık çubuğundan alanın içine sürükleyin. (Simge sabitleme alanına eklendiklerinde paneller otomatik olarak simge olarak daraltılır.)
- Panel simgesini (veya panel simgesi grubunu) taşımak için simgeyi sürükleyin. Panel simgelerini yukarıya ve aşağıya, sabitleme alanının içine (burada o sabitleme alanının paneli stilinde görünürler) ya da sabitleme alanının dışına (yüzen genişletilmiş paneller olarak görünürler) sürükleyebilirsiniz.

### Varsayılan çalışma alanını geri yükleme

- Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiriciden varsayılan çalışma alanını seçin.
- (Photoshop) Pencere > Çalışma Alanı > > Varsayılan Çalışma Alanı'nı seçin.
- (InDesign, InCopy) Pencere > Çalışma Alanı > [Çalışma Alanı Adı] Sıfırla.

## Çalışma alanlarını kaydetme ve değiştirme

Panellerin geçerli boyutunu ve konumunu adlandırılmış bir çalışma alanı olarak kaydederek, o paneli taşısanız ya da kapatsanız da o çalışma alanını geri yükleyebilirsiniz. Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiricide kaydedilmiş çalışma alanlarına ait adlar görüntülenir.

Photoshop'ta, kaydedilen çalışma alanı belirli bir klavye kısayolu kümesi ve menü kümesi içerebilir.

### Özel çalışma alanını kaydetme

1 Kaydetmek istediğiniz yapılandırmayı içeren çalışma alanıyla aşağıdakilerden birini yapın:

- (Photoshop, Illustrator) Pencere > Çalışma Alanı > Çalışma Alanını Kaydet'i seçin.
- (InDesign, InCopy) Pencere > Çalışma Alanı > Yeni Çalışma Alanı'nı seçin.
- (Dreamweaver) Pencere > Çalışma Alanı Mizanpajı > Yeni Çalışma Alanı seçeneğini belirleyin.
- (Flash) Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiriciden Yeni Çalışma Alanı'nı seçin.
- (Fireworks) Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiriciden Geçerli Olanı Kaydet'i seçin.

2 Çalışma alanı için bir ad yazın.

3 (Photoshop, InDesign) Yakala altında bir ya da daha fazla seçenek belirleyin:

**Panel Konumları** Geçerli panel konumlarını kaydeder.

**Klavye kısayolları** Geçerli klavye kısayolu kümesini kaydeder (yalnızca Photoshop).

**Menüler** Geçerli menü kümesini kaydeder.

4 Tamam'ı veya Kaydet'i tıklatın.

### Çalışma alanlarını görüntüleme ya da değiştirme

❖ Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiriciden çalışma alanını seçin.



Photoshop'ta çalışma alanları arasında hızla gezinmek için her çalışma alanına bir klavye kısayolu ekleyebilirsiniz.

### Özel çalışma alanını silme

- Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiriciden Çalışma Alanlarını Yönet'i seçip Sil'i tıklatın. (Fireworks'te bu seçenek kullanılamaz.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Çalışma alanı değiştiriciden Çalışma Alanını Sil'i seçin.
- (Illustrator) Pencere > Çalışma Alanı > Çalışma Alanlarını Yönet'i seçin, çalışma alanını seçin ve sonra Sil simgesini tıklatın.
- (InDesign) Pencere > Çalışma Alanı > Çalışma Alanını Sil'i seçin, çalışma alanını seçin ve sonra Sil simgesini tıklatın.

### (Photoshop) Son kullanılan ya da varsayılan panel konumlarıyla başlama

Photoshop uygulamasını başlattığınızda paneller orijinal varsayılan konumlarında ya da son kullandığınız şekilde görünebilirler.

Arabirim tercihlerinde:

- Başlangıçta panelleri son kullanıldıkları konumlarda görüntülemek için Panel Konumlarını Anımsa'yı seçin.
- Başlangıçta panelleri varsayılan konumlarda görüntülemek için Panel Konumlarını Anımsa seçimini kaldırın.

## ConnectNow ile çalışma

Adobe® ConnectNow™, ekranınızı paylaşmanıza ve diğer çevrimiçi kullanıcılarla görüşmenize olanak tanır. ConnectNow uygulamasını Dosya > Ekranımı Paylaş seçeneklerini belirleyerek doğrudan uygulama arabiriminden açabilirsiniz.

### ConnectNow ile çalışma

Adobe® ConnectNow, gerçek zamanlı olarak diğerleriyle web aracılığıyla buluşabileceğiniz ve işbirliği yapabileceğiniz güvenli, kişisel toplantı odası sağlar. ConnectNow ile bilgisayar ekranınızı paylaşır, açıklayıcı not ekler, mesaj gönderir ve bütünleştirilmiş ses kullanarak iletişim sağlayabilirsiniz. Ayrıca, canlı video yayınlayabilir, dosya paylaşabilir, toplantı notları alabilir ve katılımcı bilgisayarını kontrol edebilirsiniz.

ConnectNow'a doğrudan uygulama arabiriminden erişebilirsiniz.

- 1 Dosya > Ekranımı Paylaş'ı seçin.
- 2 Ekranımı Paylaş iletişim kutusu Adobe kimliği ve şifrenizi girip Kaydol'u tıklatın. Adobe kimliği ve şifreniz yoksa iletişim kutusunun altındaki Ücretsiz Adobe Kimliği Oluştur bağına tıklatın.
- 3 Ekranınızı paylaşmak için ConnectNow uygulama penceresi ortasındaki Bilgisayar Ekranımı Paylaş düğmesini tıklatın.

ConnectNow kullanma hakkında tam yönergeler için bkz.

[http://help.adobe.com/en\\_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html](http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html).

## Sahne Alanı'nı ve Araçlar panelini kullanma

### Hoş Geldiniz ekranına genel bakış

Flash hiçbir belge açık değilken çalışıyorsa, Hoş Geldiniz ekranı görünür. Hoş Geldiniz ekranı şu dört alanı içerir:

**Son Kullanılan Öğeyi Aç** Son kullanılan belgelerinizi açmanızı sağlar (Aç simgesini tıklatın).

**Yeni Oluştur** Flash belgeleri ve ActionScript® dosyaları gibi Flash dosya türlerini listeler.

**Şablondan Oluştur** Flash belgeleri oluşturmak için en sık kullanılan şablonları listeler.

**Genişlet** Yardımcı uygulamalar, uzantılar ve ilgili bilgileri indirebileceğiniz Flash Exchange web sitesine link oluşturur.

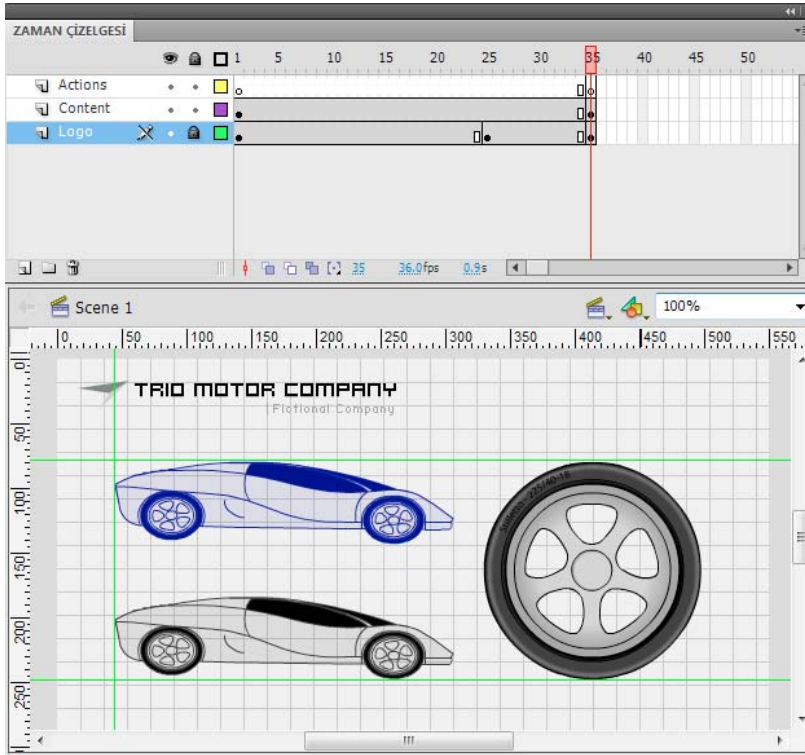
Hoş Geldiniz ekranı aynı zamanda Yardım kaynaklarına hızlı erişim sağlar. Flash turu atabilir, belge kaynakları hakkında bilgi alabilir ve Adobe Yetkili Eğitim hizmetlerini bulabilirsiniz.

- Hoş Geldiniz ekranını gizlemek için Bir Daha Gösterme'yi seçin.
- Hoş Geldiniz ekranını göstermek için Düzenle > Tercihler (Windows®) veya Flash > Tercihler (Macintosh®) seçeneğini belirleyin ve Genel kategorisinde Başlatırken menüsünde Hoş Geldiniz Ekranı'nı seçin.

### Sahne Alanı'nı kullanma

Sahne Alanı Flash belgeleri oluştururken grafik içeriği yerleştirdiğiniz dikdörtgen alandır. Geliştirme ortamındaki Sahne Alanı, Flash Player'da veya bir web tarayıcısında oynatma sırasında belgenizin içinde görüntülediği dikdörtgen boşluğu temsil eder. Çalışırken Sahne Alanı'nın görünümünü değiştirmek için yakınlaştırmak ve uzaklaştırmak. Sahne Alanı'nda öğeleri konumlandırmanıza yardımcı olması için ızgara, kılavuz ve cetvelleri kullanabilirsiniz.





İçerikle birlikte Zaman Çizelgesi ve Sahne Alanı.

### Sahne Alanı'na yakınlaştırma

Ekranda tüm Sahne Alanı'nı görüntülemek veya çiziminizin belirli bir alanını büyütüp görüntülemek için büyütme düzeyini değiştirin. Maksimum büyütme monitörünüzün çözünürlüğüne ve belgenin boyutuna bağlıdır. Sahne Alanı'na minimum uzaklaştırma değeri %8'dir. Sahne Alanı'na maksimum yakınlaştırma değeri %2000'dir.

- Bir öğeyi yakınlaştırmak için Araçlar panelinden Yakınlaştırma aracını  seçin ve öğeyi tıklatın. Yakınlaştırma aracında yakınlaştırma ve uzaklaştırma arasında geçiş yapmak için Büyüt  ve Küçült  değiştiricilerini (Yakınlaştırma aracı seçiliyken, Araçlar panelinin seçenekler alanında bulunur) kullanın ya da Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın.
- Çiziminizin belirli bir bölgesini pencereyi dolduracağı şekilde yakınlaştırmak için Yakınlaştırma aracıyla Sahne Alanı'nda dikdörtgen bir seçim yapın.
- Sahne Alanı'nın tamamını yakınlaştırmak veya uzaklaştırmak için Görünüm > Yakınlaştır veya Görünüm > Uzaklaştır'ı seçin.
- Belirli bir yüzdeyle yakınlaştırmak veya uzaklaştırmak için Görünüm > Büyütme'yi seçin ve alt menüden bir yüzde seçin ya da belge penceresinin sağ üst köşesindeki Yakınlaştırma denetiminden bir yüzde seçin.
- Sahne Alanı'nı uygulama penceresine tamamen sığacak şekilde ölçeklemek için Görünüm > Büyütme > Pencereye Sığdır'ı seçin.
- Geçerli karenin içeriğini göstermek için Görünüm > Büyütme > Tümünü Göster'i seçin veya uygulama penceresinin sağ üst köşesindeki Yakınlaştırma kontrolünden Tümünü Göster'i seçin. Sahne boşsa, Sahne Alanı'nın tamamı görüntülenir.
- Sahne Alanı'nın tamamını göstermek için Görünüm > Büyütme > Kareyi Göster'i seçin veya belge penceresinin sağ üst köşesindeki Yakınlaştırma denetiminden Kareyi Göster'i seçin.

- Sahne Alanı'nı çevreleyen çalışma alanını göstermek ya da Sahne Alanı'nın kısmen veya tamamen dışında olan öğeleri görüntülemek için Görünüm > Yapıştırma Alanı'nı seçin. Yapıştırma alanı açık gri renkte görünür. Örneğin, karenin içine doğru uçan bir kuş elde etmek için önce kuşu Sahne Alanı'nın dışına, yapıştırma alanına yerleştirin ve Sahne Alanı'nın içine doğru animasyon uygulayın.

### Sahne Alanı'nın görüş alanını taşıma

Sahne Alanı büyütüldüğünde, alanın tamamını göremeyebilirsiniz. Büyütmeyi değiştirmeden görünümü değiştirmek için El aracını kullanarak Sahne Alanı'nı taşıyın.

- ❖ Araçlar panelinde, El aracını seçin ve Sahne Alanı'nı sürükleyin. Geçici olarak başka bir araçla El aracı arasında geçiş yapmak için Boşluk Çubuğu'nu basılı tutun ve Araçlar panelindeki diğer aracı tıklatın.

### Cetvelleri kullanma

Cetveller belgenin üst ve sol kenarlarında görünürler. Cetvellerde kullanılan ölçü birimini varsayılan değer olan piksellerden başka bir birime değiştirebilirsiniz. Cetveller görüntülenirken Sahne Alanı'nda bir öğeyi taşırsanız, öğenin boyutlarını belirten çizgiler cetvellerin üzerinde görünür.

- Cetvelleri göstermek veya gizlemek için Görünüm > Cetveller'i seçin.
- Bir belgede cetvellerin ölçü birimini belirtmek için Değiştir > Belge'yi seçin ve Cetvel Birimleri menüsünden bir birim seçin.

### Ayrıca bkz.

“Resmi yerine yapıştırma” sayfa 124

### Kılavuzları kullanma

Cetveller gösterilirken (Görünüm > Cetveller), cetvellerden Sahne Alanı'na yatay ve dikey kılavuzlar sürükleyebilirsiniz.

Yuvalanmış zaman çizelgeleri oluşturduğunuzda, sürüklenebilen kılavuzlar ancak içinde oluşturuldukları Zaman Çizelgesi etkin olduğunda Sahne Alanı'nda görünürler.

Özel kılavuzlar veya düzensiz kılavuzlar oluşturmak için kılavuz katmanları kullanın.

- Çizim kılavuzlarını göstermek veya gizlemek için Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Göster'i seçin.  
**Not:** Izgara görünüyorsa ve kılavuzları oluştururken Izgaraya Yapış özelliği açıksa, kılavuzlar ızgaraya yapışır.
- Kılavuzlara yapışmayı açmak veya kapatmak için Görünüm > Yapışma > Kılavuzlara Yapış'ı seçin.  
**Not:** Kılavuzların ızgara çizgilerinin arasında kaldığı durumlarda, kılavuzlara yapışmanın ızgaraya yapışma üzerinde önceliği olur.
- Bir kılavuzu taşımak için cetvel üzerinde herhangi bir yeri Seçim aracıyla tıklatın ve kılavuzu Sahne Alanı üzerinde istenilen konuma sürükleyin.
- Bir kılavuzu kaldırmak için kılavuzlar kilitli değilken Seçim aracını kullanarak kılavuzu yatay veya dikey cetvele doğru sürükleyin.
- Kılavuzları kilitlemek için Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Kilitle'yi seçin veya Kılavuzları Düzenle (Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Düzenle) iletişim kutusundaki Kılavuzları Kilitle seçeneğini kullanın.
- Kılavuzları temizlemek için Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Temizle'yi seçin. Belge düzenleme modundaysanız, belgedeki tüm kılavuzlar silinir. Sembol düzenleme modundaysanız, sadece sembollerde kullanılan kılavuzlar silinir.

**Ayrıca bkz.**

“[Kılavuz katmanları](#)” sayfa 180

**Kılavuz tercihlerini ayarlama**

1 Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Düzenle'yi seçin ve şunlardan herhangi birini yapın:

- Renk ayarlamak için renk kutusundaki üçgeni tıklatın ve paletten bir kılavuz çizgisi rengi seçin. Varsayılan kılavuz rengi yeşildir.
- Kılavuzları göstermek veya gizlemek için Kılavuzları Göster'i seçin veya seçimini kaldırın.
- Kılavuzlara yapışmayı açmak veya kapatmak için Kılavuzlara Yapış'ı seçin veya seçimini kaldırın.
- Kılavuzları Kilitle'yi seçin veya seçimini kaldırın.
- Yapışma Hassasiyeti'ni ayarlamak için açılır menüden bir seçeneği seçin.
- Tüm kılavuzları kaldırmak için Tümünü Temizle'yi tıklatın. Tümünü Temizle geçerli sahneden tüm kılavuzları kaldırır.
- Geçerli ayarları varsayılan olarak kaydetmek için Varsayılanı Kaydet'i tıklatın.

2 Tamam'ı tıklatın.

**Izgarayı kullanma**

Izgara, bir belgenin tüm sahnelerinde çizimlerin arkasında bir dizi çizgi olarak görünür.

**Çizim ızgarasını gösterme ve gizleme**

❖ Şunlardan birini yapın:

- Görünüm > Izgara > Izgarayı Göster'i seçin.
- Control+" (Çift tırnak) (Windows) veya Command+" (Çift tırnak) (Macintosh) tuşlarına basın.

**Izgara çizgilerine yapışmayı açma ve kapatma**

❖ Görünüm > Yapışma > Izgaraya Yapış'ı seçin.

**Izgara tercihlerini ayarlama**

1 Görünüm > Izgara > Izgarayı Düzenle'yi seçin ve seçenekler arasından seçim yapın.

2 Geçerli ayarları varsayılan olarak kaydetmek için Varsayılanı Kaydet'i tıklatın.

**Ana araç çubuğu ve düzenleme çubuğu hakkında**

Uygulama penceresinin üst tarafındaki menü çubuğunda, işlevselliği kontrol amaçlı komutlar içeren menüler bulunur.

Sahne Alanı'nın üst tarafındaki düzenleme çubuğu, sahneleri ve sembolleri düzenlemek ve Sahne Alanı'nın büyütme seviyesini değiştirmek için kontroller ve bilgiler içerir.

**Ayrıca bkz.**

“[Semboller, örnekler ve kütüphane varlıkları](#)” sayfa 149

“[Sahnelerle çalışma](#)” sayfa 181

## Araçlar paneline genel bakış

Araçlar panelindeki araçlar, Sahne Alanı'nın görünümünü değiştirmenin yanı sıra, resim oluşturma, boyama, seçme ve değiştirmenize izin verir. Araçlar paneli dört bölüme ayrılmıştır:

- Araçlar alanı çizim, boyama ve seçim araçlarını içerir.
- Görünüm alanı, uygulama penceresinde yakınlaştırma ve kaydırmaya yarayan araçlar içerir.
- Renkler alanı kontur ve dolgu renkleri için değiştiriciler içerir.
- Seçenekler alanı geçerli araç için değiştiriciler içerir. Değiştiriciler aracın boyama veya düzenleme işlemlerini etkiler.

Geliştirme ortamında hangi araçların gösterileceğini belirtmek için Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunu kullanın.

### Ayrıca bkz.

“Resim Oluşturma ve Düzenleme” sayfa 92

“Nesne seçme” sayfa 120

## Araçlar panelini kullanma

Araçlar panelini göstermek veya gizlemek için Pencere > Araçlar'ı seçin.

### Araçları seçme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Araçlar panelinde aracı tıklatın. Seçtiğiniz araca bağlı olarak, Araçlar panelinin alt tarafındaki seçenekler alanında bir dizi değiştirici görünebilir.
- Aracın klavye kısayoluna basın. Klavye kısayollarını görüntülemek için Düzenle > Klavye Kısayolları (Windows) veya Flash > Klavye Kısayolları'nı (Macintosh) seçin. Macintosh'ta, yeni işaretçinin görünmesi için fareyi hareket ettirmeniz gerekebilir.
- Açılır menüde yer alan Dikdörtgen aracı gibi görünür bir aracı seçmek için görünür aracın simgesine basın ve açılır menüden başka bir araç seçin.

### Araçlar panelini özelleştirme

Geliştirme ortamında hangi araçların görüneceğini belirtmek için Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunu kullanarak Araçlar paneline araç ekleyin veya panelden araçları kaldırın.

Birden fazla araç aynı konumda görüldüğünde, grubun en üstündeki araç (en son kullanılan) simgesinin sağ alt köşesinde bir ok ile görünür. Bu ok, açılır bir menüde ilave araçların bulunduğunu belirtir. Açılır menüdeki tüm araçlar için aynı klavye kısayolu kullanılır. Simgenin üzerinde fareyi basılı tuttuğunuzda, gruptaki diğer araçlar açılır bir menüde görünür.

1 Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunu göstermek için şunlardan birini yapın:

- (Windows) Düzenle > Araçlar Panelini Özelleştir'i seçin.
- (Macintosh) Flash > Araçlar Panelini Özelleştir'i seçin.

Kullanılabilen Araçlar menüsü geçerli olarak kullanılabilen araçları belirtir. Geçerli Seçim menüsü Araçlar panelindeki seçili konuma atanmış araçları belirtir.

- 2 Başka bir araca atayacağınız konumu belirtmek üzere araçların arasında gezinmek için Araçlar paneli görüntüsünde bir aracı tıklatın veya okları kullanın.
- 3 Seçili konuma bir araç eklemek için aracı Kullanılabilen Araçlar listesinden seçin ve Ekle'yi tıklatın. Bir aracı birden fazla konuma atayabilirsiniz.
- 4 Seçili konumdan bir aracı kaldırmak için aracı Geçerli Seçim kaydırma listesinden seçin ve Kaldır'ı tıklatın.
- 5 Varsayılan Araçlar Paneli mizanpajını geri yüklemek için Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunda Varsayılanı Geri Yükle'yi tıklatın.
- 6 Yaptığınız değişiklikleri uygulamak için Tamam'ı tıklatın ve Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunu kapatın.

## Bağlam menülerini kullanma

Bağlam menüleri geçerli seçimle ilgili komutlar içerir. Örneğin, Zaman Çizelgesi penceresinde bir kare seçtiğinizde, bağlam menüsü kare ve anahtar kareleri oluşturmak, silmek ve düzenlemek için komutlar içerir. Sahne Alanı, Zaman Çizelgesi, Kütüphane paneli ve Eylemler paneli dahil birçok konumdaki çoğu öğe ve kontroller için bağlam menüleri bulunur.

❖ Bir öğeyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

## Zaman Çizelgesi

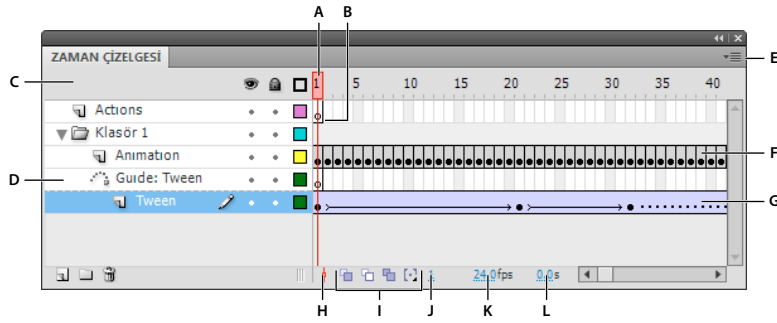
### Zaman Çizelgesi hakkında

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

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

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

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



Zaman Çizelgesi'nin parçaları

A. Oynatma Kafası B. Boş anahtar kare C. Zaman Çizelgesi üstbilgisi D. Kılavuz katman simgesi E. Kare Görünümü açılır menüsü F. Kare kare animasyon G. Arası doldurulmuş animasyon H. Oynatma Kafasına Kadar Kaydır düğmesi I. Çoklu kare görünümü düğmeleri J. Geçerli Kare göstergesi K. Kare Hızı göstergesi L. Geçen Süre göstergesi

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

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

### Ayrıca bkz.

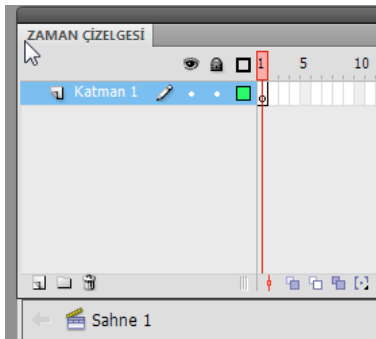
“Zaman çizelgeleriyle çalışma” sayfa 174

“Ara hareketler” sayfa 190

## Zaman Çizelgesi'nin görünümünü değiştirme

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

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



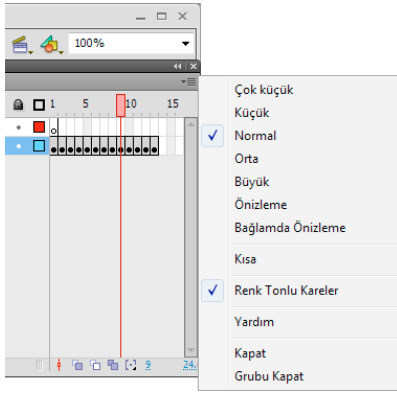
Zaman Çizelgesi'ni sürüklenme

- Zaman Çizelgesi'ni belge penceresine sabitlenmişken taşımak için Zaman Çizelgesi'nin sol üst köşesindeki başlık çubuğu sekmesini sürükleyin.

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

## Zaman Çizelgesi'ndeki karelerin görünümünü değiştirme

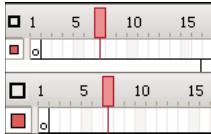
- 1 Kare Görünümü açılır menüsünü görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nin sağ üst köşesindeki Kare Görünümü'nü tıklatın.



Kare Görünümü açılır menüsü.

- 2 Şu seçenekler arasında seçim yapın:

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



Kısa ve Normal kare görünümü seçenekleri.

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

## Zaman Çizelgesi'nde katman yüksekliğini değiştirme

1 Şunlardan birini yapın:

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

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

## Zaman Çizelgesi'ni yeniden boyutlandırma

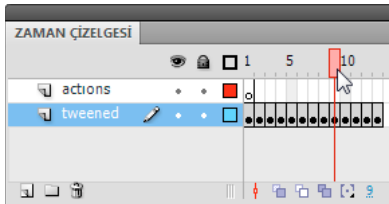
- Zaman Çizelgesi ana uygulama penceresine sabitlenmişse, Zaman Çizelgesi'ni Sahne Alanı'ndan ayıran çubuğu sürükleyin.
- Zaman Çizelgesi ana uygulama penceresine sabitlenmemişse, sağ alt köşeyi (Windows) veya sağ alt köşedeki boyut kutusunu (Macintosh) sürükleyin.

## Oynatma kafasını hareket ettirme

Bir belge oynatılırken oynatma kafası Sahne Alanı'nda gösterilen geçerli kareyi belirtmek için zaman çizelgesi içinde hareket eder. Zaman Çizelgesi üstbilgisi animasyonun kare numaralarını gösterir. Bir kareyi Sahne Alanı'nda görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kareye taşıyın.

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

- Bir kareye gitmek için karenin Zaman Çizelgesi üstbilgisindeki konumunu tıklatın veya oynatma kafasını istenilen konuma sürükleyin.
- Zaman Çizelgesi'ni geçerli kareye göre ortalamak için Zaman Çizelgesi'nin alt tarafındaki Oynatma Kafasına Kadar Kaydır düğmesini tıklatın.



Oynatma kafasını hareket ettirme

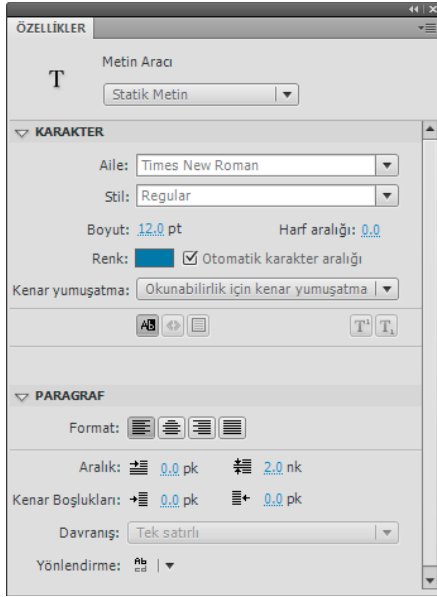
## Flash geliştirme panellerini kullanma

### Özellik denetçisi hakkında

Özellik denetçisi, Sahne Alanı veya Zaman Çizelgesi'ndeki geçerli seçimin en sık kullanılan özelliklerine kolay erişim sağlar. Özellik denetçisinde, nesne veya belge niteliklerini kontrol eden menü veya panellere erişmeden, bu niteliklerde değişiklikler yapabilirsiniz.

Geçerli seçimin ne olduğuna bağlı olarak, Özellik denetçisi geçerli belge, metin, sembol, şekil, bitmap, video, grup, kare veya araç için bilgi ve ayarları gösterir. İki veya daha fazla farklı türden nesne seçildiğinde, Özellik denetçisi seçilen nesnelerin toplam sayısını gösterir.



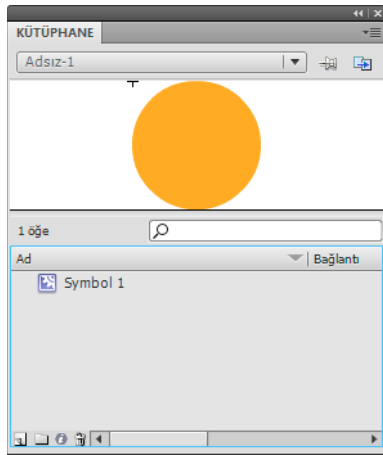


Özellik denetçisi Metin aracının özelliklerini gösterirken.

Özellik denetçisini görüntülemek için Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin veya Control+F3 (Windows) ya da Command+F3 (Macintosh) tuşlarına basın.

## Kütüphane paneli hakkında

Kütüphane paneli (Pencere > Kütüphane), Flash uygulamasında oluşturulmuş sembollerin yanı sıra bitmap grafikleri, ses dosyaları ve video klipleri gibi içe aktarılmış dosyaları sakladığınız ve organize ettiğiniz yerdir. Kütüphane paneli, klasörlerdeki kütüphane öğelerini organize etmenizi, bir öğenin belgede ne sıklıkta kullanıldığını görmenizi ve öğeleri ada, türe, tarihe, kullanım sayısına ya da ActionScript® bağlantı tanımlayıcısına göre sıralamanızı sağlar. Ayrıca arama alanıyla Kütüphane panelini arayabilir ve çoğu çoklu nesne seçimi üzerinde özellikler ayarlayabilirsiniz.



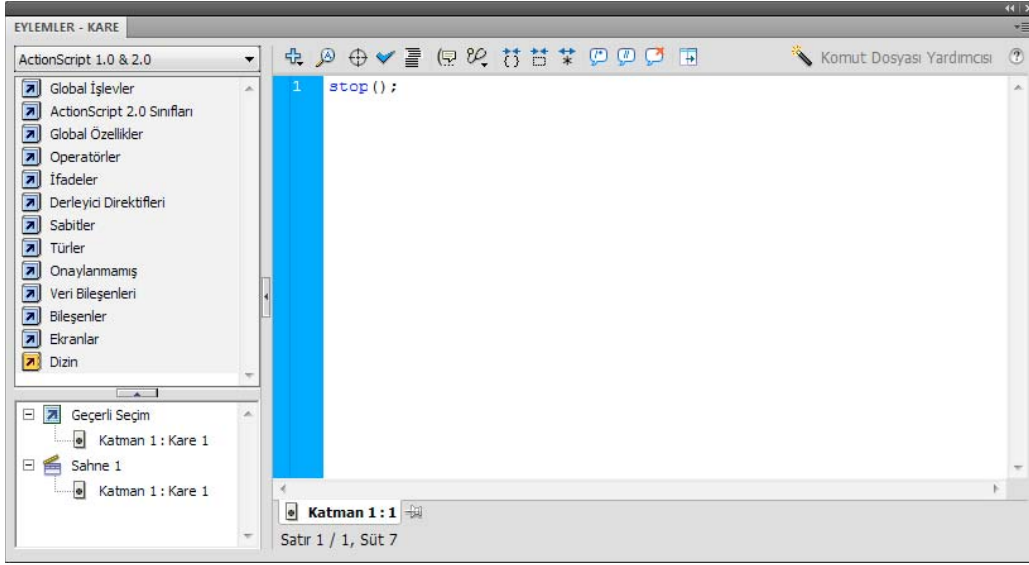
Kütüphane paneli bir film klibi sembolünü gösterirken.

**Ayrıca bkz.**

“[Varlıkları kütüphaneye yönetme](#)” sayfa 158

## Eylemler paneli hakkında

Eylemler paneli bir nesne veya kare için ActionScript kodu oluşturmanızı ve düzenlemenizi sağlar. Bir kare, düğme veya film klibini seçmek Eylemler panelini etkinleştirir. Eylemler panelinin başlığı seçili olan nesneye bağlı olarak Eylemler - Düğme, Eylemler - Film Klibi veya Eylemler - Kare'ye dönüşür.



Eylemler paneli bir karedeki bir stop() eylemini gösterirken.

Eylemler panelini göstermek için Pencere > Eylemler'i seçin veya F9 tuşuna basın.

### Ayrıca bkz.

[“Eylemler paneline genel bakış”](#) sayfa 340

[“Komut Dosyası penceresine genel bakış”](#) sayfa 342

## Film Gezgini'ni kullanma

Film Gezgini bir belgenin içeriğini görüntülemenize ve organize etmenize ve belgedeki öğeleri değiştirmek için seçmenize izin verir. Gezilebilir hiyerarşik bir ağaç şeklinde düzenlenmiş, geçerli olarak kullanılan öğelerden oluşan bir görünüm listesi içerir.

Film Gezgini'ni şu eylemleri gerçekleştirmek için kullanabilirsiniz:

- Belgede bulunan hangi kategorideki öğelerin Film Gezgini'nde görüneceğini filtrelemek.
- Seçili kategorileri sahne olarak, sembol tanımı olarak veya her iki şekilde birden göstermek.
- Gezinme ağacını genişletmek ve daraltmak.
- Belgedeki bir öğeyi ada göre aramak.
- Başka bir geliştiricinin oluşturduğu bir Flash belgesinin yapısına alışmak.
- Belirli bir sembol veya eylemin bütün örneklerini bulmak.
- Film Gezgini'nde görünen gezilebilir görünüm listesini yazdırmak.

Film Gezgini, seçili öğelere işlemler yapma veya Film Gezgini göstergesini değiştirme seçeneklerini içeren bir Panel menüsü ve bağlam menüsüne sahiptir. Film Gezgini panelinde, altında bir üçgen bulunan onay işareti, Panel menüsünü belirtir.

**Not:** Ekranlarla çalışırken Film Gezgini çok az değişik bir işlevselliğe sahiptir.

### Ayrıca bkz.

“[Ekranlarla çalışma](#)” sayfa 324

## Film Gezgini'ni görüntüleme

❖ Pencere > Film Gezgini'ni seçin.

## Film Gezgini'nde görünen öğe kategorilerini filtreleme

- Metin, semboller, ActionScript, içe aktarılmış dosyalar veya kareler ve katmanları göstermek için Göster seçeneğinin sağındaki filtreleme düğmelerinin bir veya daha fazlasını tıklatın. Hangi öğelerin gösterileceğini özelleştirmek için Özelleştir düğmesini tıklatın. Film Gezgini Ayarları iletişim kutusunun Göster alanındaki seçenekleri işaretleyerek, o öğelerin görünmesini sağlayın.
- Öğeleri sahneler halinde göstermek için Film Gezgini Paneli menüsünden Film Öğelerini Göster'i seçin.
- Semboller hakkında bilgi göstermek için Film Gezgini Paneli menüsünden Sembol Tanımlarını Göster'i seçin.

**Not:** Film Öğeleri seçeneği ve Sembol Tanımları seçeneği aynı anda etkin olabilir.

## Bul kutusunu kullanarak öğe arama

- ❖ Bul kutusuna öğenin adı, fontun adı, ActionScript dizesi veya karenin numarasını girin. Bul özelliği Film Gezgini'nde görünen bütün öğeleri arar.

## Film Gezgini'nde öğe seçme

- ❖ Gezinme ağacında öğeyi tıklatın. Birden fazla öğe seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.

Seçili öğenin tam yolu, Film Gezgini'nin alt kısmında görünür. Film Gezgini'nde bir sahneyi seçmek, o sahnenin ilk karesini Sahne Alanı'nda gösterir. Film Gezgini'nde bir öğeyi seçmek, öğeyi içeren katman kilitli değilse, o öğeyi Sahne Alanı'nda da seçer.

## Film Gezgini Paneli menüsünü ve bağlam menüsü komutlarını kullanma

1 Şunlardan birini yapın:

- Panel menüsünü görüntülemek için Film Gezgini panelindeki Panel menüsü kontrolünü tıklatın.
- Bağlam menüsünü göstermek için Film Gezgini gezinme ağacındaki bir öğeyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

2 Menüden bir seçenek seçin:

**Konuma Git** Belgedeki seçili katman, sahne veya kareye atlar.

**Sembol Tanımına Git** Film Gezgini'nin Film Öğeleri alanında seçili sembolün sembol tanımına atlar. Sembol tanımı, sembolle ilişkili bütün dosyaları listeler. (Sembol Tanımlarını Göster seçeneği seçili olmalıdır. Bu listedeki tanıma bakın.)

**Sembol Örneklerini Seç** Film Gezgini'nin Sembol Tanımları alanında seçili sembolün örneklerini içeren sahneye atlar. (Film Öğelerini Göster seçeneği seçili olmalıdır.)

**Kütüphanede Göster** Seçili sembolü belge kütüphanesinde vurgular. (Zaten görünmüyorsa Flash Kütüphane panelini açar.)

**Yeniden Adlandır** Seçili öge için yeni bir ad girmenizi sağlar.

**Yerinde Düzenle** Seçili bir sembolü Sahne Alanı'nda düzenlemenizi sağlar.

**Yeni Pencerede Düzenle** Seçili bir sembolü yeni bir pencerede düzenlemenizi sağlar.

**Film Öğelerini Göster** Belgenizdeki öğeleri sahneler halinde organize edilmiş bir şekilde gösterir.

**Sembol Tanımlarını Göster** Bir sembolle ilişkili bütün öğeleri gösterir.

**Tüm Metni Panoya Kopyala** Seçili metni panoya kopyalar. Yazım denetleme veya diğer düzenleme işlemleri için metni harici bir metin düzenleyicisine yapıştırın.

**Kes, Kopyala, Yapıştır Ve Temizle** Seçili bir öge üzerinde bu genel işlevleri gerçekleştirir. Görünüm listesindeki bir ögeyi değiştirmek, belgede karşılık gelen ögeyi değiştirir.

**Dalı Genişlet** Gezinme ağacını seçili ögede genişletir.

**Dalı Daralt** Gezinme ağacını seçili ögede daraltır.

**Diğerlerini Daralt** Gezinme ağacındaki seçili ögeyi içermeyen dalları daraltır.

**Yazdır** Film Gezgini'nde görünen hiyerarşik görünüm listesini yazdırır.

## Flash bileşenleri ve Bileşenler paneli hakkında

Flash içindeki bir bileşen, bir Flash belgesine belli bir yetenek ekleyen, yeniden kullanılabilir, paket halinde bir modüldür. Bileşenler, kodların yanı sıra grafikler de içerebilirler, yani bunlar Flash projelerinize kolaylıkla dahil edebileceğiniz önceden oluşturulmuş işlevselliklerdir. Örneğin, bir bileşen; bir radyo düğmesi, bir iletişim kutusu, önyükleme çubuğu hatta bir zamanlayıcı, sunucu bağlantısı yardımcı programı veya özel bir XML ayrıştırıcı gibi hiçbir grafik içermeyen bir şey de olabilir.

ActionScript yazmak konusunda fazla deneyiminiz yoksa, bir belgeye bileşenler ekleyebilir, Özellik denetçisinde veya Bileşen denetçisinde bunların parametrelerini ayarlayabilir ve bunların olaylarını işlemek için Davranışlar panelini kullanabilirsiniz. Örneğin, herhangi bir ActionScript kodu yazmaya gerek duymadan, düğme tıklandığında web tarayıcısında bir URL açan bir Düğme bileşenine Web Sayfasına Git davranışı ekleyebilirsiniz.

Daha sağlam uygulamalar oluşturmaya çalışan bir programcı iseniz, bileşenleri dinamik olarak oluşturabilirsiniz, çalışma zamanında özellikleri ve çağrı yöntemlerini ayarlamak için ActionScript'i kullanabilirsiniz ve olayları işlemek için olay dinleyicisi modelini kullanabilirsiniz.

## Bileşen panelini kullanarak bileşen ekleme

Bir belgeye ilk kez bir bileşen eklediğinizde, Flash bunu Kütüphane paneline bir film klibi olarak içe aktarır. Ayrıca bir bileşeni, doğrudan Bileşenler panelinden Kütüphane paneline sürükleyebilir ve ardından bir örneğini Sahne Alanı'na ekleyebilirsiniz. Her durumda, sınıf öğelerine erişmeden önce kütüphaneye bir bileşen eklemeniz gerekir.

- 1 Pencere > Bileşen paneli seçeneklerini belirleyin.
- 2 Bileşen panelinde bir bileşen örneği seçin ve bunu Sahne Alanı'na ya da Kütüphane paneline sürükleyin. Bir bileşen kütüphaneye eklendikten sonra, Sahne Alanı'na birden fazla örnek sürükleyebilirsiniz.
- 3 Özellik denetçisini veya Bileşen denetçisini kullanarak gereken bileşenleri konfigüre edin. Bileşenlerin kullandıkları parametreler hakkında bilgi edinmek için, Flash belgesinde kullandığınız ActionScript sürümüne yönelik uygun bileşen belgelerine başvurun.

### Bileşen denetçisini kullanarak bileşen için parametre girme

- 1 Pencere > Bileşen Denetçisi seçeneklerini belirleyin.
- 2 Sahne Alanı'nda bir bileşen örneği seçin.
- 3 Parametreler sekmesini tıklatın ve listelenen parametrelerden herhangi biri için değer girin.

### Web Servisleri paneli hakkında

Web Servisleri panelinde (Pencere > Diğer Paneller > Web Servisleri) bir web servisleri listesini görüntüleyebilir, web servislerini yenileyebilir ve web servisi ekleyip kaldırabilirsiniz. Web Servisleri paneline bir web servisi eklediğinizde, bu web servisi, oluşturduğunuz herhangi bir uygulamada kullanılabilir.

Web Servisleri panelinde Web Servislerini Yenile düğmesini tıklatarak bütün web servislerinizi yenileyebilirsiniz. Sahne Alanı'nı kullanmıyor, bunun yerine uygulamanızın bağlantı katmanı için ActionScript kodu yazıyorsanız, web servislerinizi yönetmek için Web Servisleri panelini kullanabilirsiniz.

Web servisleri panelinin kullanımı hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_web\\_services\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_tr).

## Geri al, yinele ve geçmiş

### Geri Al, Yinele ve Tekrarla komutları

Tek nesneler veya geçerli belgedeki bütün nesneler için eylemleri geri almak veya yinelemek için nesne düzeyinde veya belge düzeyinde Geri Alma ve Yineleme komutlarından birini seçin (Düzenle > Geri Al veya Düzenle > Yinele). Varsayılan davranış belge düzeyinde Geri Alma ve Yineleme davranışdır.

Nesne düzeyinde Geri Alma'yı kullanırken bazı eylemleri geri alamazsınız. Bunların arasında Düzenleme moduna girme ve çıkma; kütüphane öğelerini seçme, düzenleme ve taşıma; sahneleri oluşturma, silme ve taşıma bulunur.

- Geri Al komutunu kullandıktan sonra silinen öğeleri belgeden kaldırmak için Kaydet Ve Sıkıştır komutunu kullanın.
- Bir adımı aynı nesneye veya farklı bir nesneye tekrar uygulamak için Tekrarla komutunu kullanın. Örneğin, şekil\_A isimli bir şekli hareket ettirerseniz, şekli tekrar hareket ettirmek için Düzenle > Tekrarla'yı seçin veya başka bir şekli, örneğin şekil\_B'yi, seçin ve ikinci şekli aynı miktarda hareket ettirmek için Düzenle > Tekrarla'yı seçin.

Varsayılan olarak, Flash Geri Al menü komutu için 100 düzey geri almayı destekler. Flash Tercihleri'nde, geri alma ve yineleme düzeyi sayısını 2 ile 9999 arasında seçin.

Varsayılan olarak, Düzenle > Geri Al veya Geçmiş panelini kullanarak bir adımı geri aldığınızda, belgeden bir öğeyi silseniz bile belgenin dosya boyutu değişmez. Örneğin bir video dosyasını bir belgede içe aktarır ve içe aktarmayı geri alırsanız, belgenin dosya boyutu yine de video dosyasının boyutunu içerir. Geri Al komutunu uygulayarak bir belgeden sildiğiniz öğeler, bir Yinele komutuyla öğeleri geri yüklemek amacıyla korunur. Silinen öğeleri kalıcı olarak belgeden kaldırmak ve belgenin dosya boyutunu azaltmak için Dosya > Kaydet ve Sıkıştır'ı seçin.

### Ayrıca bkz.

“Flash'ta tercihleri ayarlama” sayfa 36

“Komutlar menüsüyle görevleri otomatikleştirme” sayfa 30

## Geçmiş panelini kullanma

Geçmiş paneli (Pencere > Diğer Paneller > Geçmiş) etkin belgeyi oluşturmanızdan veya açmanızdan itibaren gerçekleştirdiğiniz adımların listesini, belirlenen maksimum adım sayısına kadar gösterir. (Geçmiş paneli başka belgelerde gerçekleştirdiğiniz adımları göstermez.) Geçmiş panelindeki kaydırıcı, ilk olarak gerçekleştirdiğiniz son adıma işaret eder.

- Tek adımları veya birden çok adımı anında geri almak veya yinelemek için Geçmiş panelini kullanabilirsiniz. Geçmiş panelindeki adımları aynı nesneye veya belgedeki farklı bir nesneye uygulayabilirsiniz. Ancak Geçmiş panelindeki adımların sırasını değiştiremezsiniz. Geçmiş paneli, adımların gerçekleştirildikleri sıraya göre bir kaydırıcıdır.

**Not:** Bir veya bir dizi adımı geri alırsanız ve sonra belgede yeni bir işlem yaparsanız, bundan böyle geri alınan adımları Geçmiş panelinde geri alamazsınız; adımlar panelden kaybolur.

- Geri Al komutunu kullandıktan sonra silinen öğeleri belgeden kaldırmak için Kaydet Ve Sıkıştır komutunu kullanın.

Varsayılan olarak, Flash Geçmiş paneli için 100 düzey geri almayı destekler. Flash Tercihleri'nde, geri alma ve yineleme düzeyi sayısını 2 ile 9999 arasında seçin.

- Geçerli belge için geçmiş listesini silmek için Geçmiş panelini temizleyin. Geçmiş listesini temizledikten sonra, temizlenen adımları geri alamazsınız. Geçmiş listesini temizlemek adımları geri almaz; bu adımların kayıtlarını geçerli belgenin belleğinden kaldırır.

Bir belgeyi kapatmak, geçmişini temizler. Bir belge kapatıldıktan sonra belgenin adımlarını kullanmak için Adımları Kopyala komutuyla adımları kopyalayın veya adımları komut olarak kaydedin.

### Ayrıca bkz.

“Flash'ta tercihleri ayarlama” sayfa 36

“Komutlar menüsüyle görevleri otomatikleştirme” sayfa 30

## Geçmiş paneliyle adımları geri alma

Bir adımı geri alınca, adım Geçmiş panelinde soluk görünür.

- Gerçekleştirilen son adımı geri almak için Geçmiş paneli kaydırıcısını listede bir adım yukarı sürükleyin.
- Birden çok adımı anında geri almak için kaydırıcıyı herhangi bir adıma sürükleyin veya kaydırıcının yolu üzerinde bir adımın solunu tıklatın. Kaydırıcı otomatik olarak o adıma kayar, kayarken kendisinden sonra gelen adımları geri alır.

**Not:** Bir adıma kaydırmak (ve sonra gelen adımları seçmek) tek bir adımı seçmekten farklıdır. Bir adıma kadar kaydırmak için adımın soluna doğru tıklatın.

## Geçmiş paneliyle adımları tekrarlama

Geçmiş paneliyle adımları tekrarladığınızda, tekrarlanan adımlar Geçmiş panelinde seçili olan (vurgulanan) adımlardır, kaydırıcının belirttiği adım dahil değildir.

Geçmiş panelindeki adımları belgedeki seçili olan herhangi bir nesneye uygulayın.

### Bir adımı tekrarlama

- ❖ Geçmiş panelinde bir adım seçin ve Tekrarla düğmesini tıklatın.

### Bir dizi bitişik adımı tekrarlama

- 1 Şunlardan birini yaparak Geçmiş panelinde adımları seçin:
  - Bir adımdan diğerine kadar sürükleyin. (Kaydırıcıyı sürüklemeyin; bir adımın metin etiketinden diğer adımın metin etiketine kadar sürükleyin.)
  - İlk adımı seçin, sonra son adımı Shift tuşuna basarak tıklatın veya son adımı seçin ve ilk adımı Shift tuşuna basarak tıklatın.
- 2 Tekrarla'yı tıklatın. Adımlar sıralı olarak tekrarlanır ve Adımları Tekrarla etiketli bir adım Geçmiş panelinde görünür.

### Bitişik olmayan adımları tekrarlama

- 1 Geçmiş panelinde bir adım seçin ve diğer adımları Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın. Seçilmiş bir adımın seçimini kaldırmak için Control veya Command tuşuna basıp tıklatın.
- 2 Tekrarla'yı tıklatın.

### Belgeler arasında adımları kopyalama ve yapıştırma

Her açık belge kendi adım geçmişine sahiptir. Adımları bir belgeden kopyalamak ve başkasına yapıştırmak için Geçmiş paneli seçenekleri menüsündeki Adımları Kopyala komutunu kullanın. Adımları bir metin düzenleyicisine kopyalarsanız, adımlar JavaScript™ kodu olarak yapıştırılır.

- 1 Tekrar kullanılacak adımları içeren belgede, Geçmiş panelinde adımları seçin.
- 2 Geçmiş paneli seçenekleri menüsünde Adımları Kopyala'yı seçin.
- 3 Adımların içine yapıştırılacağı belgeyi açın.
- 4 Adımların uygulanması için bir nesne seçin.
- 5 Adımları yapıştırmak için Düzenle > Yapıştır'ı seçin. Adımlar belgenin Geçmiş paneline yapıştırıldığından aynen tekrarlanır. Geçmiş paneli bu adımları Yapıştır adında tek bir adım olarak gösterir.

## Komutlar menüsüyle görevleri otomatikleştirme

### Komut oluşturma ve yönetme

Aynı görevi tekrarlamak için Geçmiş panelindeki adımları kullanarak Komutlar menüsünde bir komut oluşturun ve bu komutu tekrar kullanın. Adımlar orijinal gerçekleştirildiği şekilde aynen tekrarlanır. Tekrarlarken adımları değiştiremezsiniz.

Flash yazılımını bir sonraki başlatmanızda adımları kullanmak için bir komut oluşturun ve kaydedin. Kaydedilmiş komutlar siz onları silmedikçe kalıcı olarak korunur. Geçmiş panelinin Adımları Kopyala komutunu kullanarak kopyaladığınız adımlar, başka bir şey kopyaladığınızda kaybolur.

Geçmiş panelindeki seçili adımlardan bir komut oluşturun. Kaydedilmiş Komutları Yönet iletişim kutusunda komutları yeniden adlandırın veya silin.

### Ayrıca bkz.

“Belgeler arasında adımları kopyalama ve yapıştırma” sayfa 30

## Komut oluşturma

- 1 Geçmiş panelinden bir veya bir dizi adım seçin.
- 2 Geçmiş paneli seçenekleri menüsünden Komut Olarak Kaydet'i seçin.
- 3 Komut için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın. Komut, Komutlar menüsünde görünür.

**Not:** Komut, Komutlar klasörünüze bir JavaScript dosyası (.jsfl uzantısıyla) olarak kaydedilir. Bu klasör şu konumlarda bulunur: Windows 2000 veya Windows XP: önyükleme sürücüsü\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\<dil>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh HD/Users/<kullanıcı adı>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/<dil>/Configuration/Commands.

## Komutlar menüsündeki komutların adlarını düzenleme

- 1 Komutlar > Kaydedilmiş Komutları Yönet'i seçin.
- 2 Yeniden adlandırmak için bir komut seçin.
- 3 Yeniden Adlandır düğmesini tıklatın.
- 4 Yeni adı girin ve Tamam'ı tıklatın.

## Komutlar menüsünden ad silme

- 1 Komutlar > Kaydedilmiş Komutları Yönet'i seçin ve bir komut seçin.
- 2 Sil'i tıklatın, uyarı iletişim kutusunda Evet'i tıklatın ve ardından Tamam'ı tıklatın.

## Komutları çalıştırma

- Kaydedilmiş bir komutu kullanmak için Komutlar menüsünden komutu seçin.
- Bir JavaScript veya Flash JavaScript komutunu çalıştırmak için Komutlar > Komutu Çalıştır'ı seçin, çalıştırılacak komuta gidin ve Aç'ı tıklatın.

## Daha fazla komut alma

Komutlar menüsündeki Başka Komutlar Al seçeneğini kullanarak [www.adobe.com/go/flash\\_exchange\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_exchange_tr) adresindeki Flash Exchange web sitesini ziyaret edin ve diğer Flash kullanıcılarının yolladıkları komutları indirin. Oraya yollanan komutlar hakkında daha fazla bilgi için bkz. Flash Exchange web sitesi.

- 1 İnternet'e bağlı olduğunuzdan emin olun.
- 2 Komutlar > Başka Komutlar Al'ı seçin.

## Komutlarda kullanılamayan adımlar

Bazı görevler komut olarak kaydedilemez veya Düzenle > Tekrarla menü ögesini kullanarak tekrarlanamazlar. Bu komutlar geri alınabilir ve yinelenebilir ancak tekrarlanamazlar.

Komut olarak kaydedilemeyen ve tekrarlanamayan eylemlere örnek olarak bir kareyi seçme veya bir belgenin boyutunu değiştirme gösterilebilir. Tekrarlanamayan bir eylemi komut olarak kaydetmeye çalışırsanız, komut kaydedilmez.



## Flash çalışma alanında erişilebilirlik

Adobe® Flash® CS4 Professional çalışma alanı, fare kullanmakta zorluk çekebilen kullanıcılar için klavye ile erişilebilir durumdadır.

### Erişilebilirlik desteği hakkında

Geliştirme ortamındaki erişilebilirlik desteği, paneller, Özellik denetçisi, iletişim kutuları, Sahne Alanı ve Sahne Alanı'ndaki nesneler gibi arabirimleri gezinmek ve kullanmak için klavye kısayolları sağlar, böylece fareyi kullanmadan bu arabirim öğeleriyle çalışabilirsiniz.

**Not:** Belirli klavye kontrolleri ve geliştirme ortamı erişilebilirlik özellikleri sadece Windows için geçerlidir.

Geliştirme ortamında erişilebilirlik sağlamak üzere klavye kısayollarını özelleştirmek için Klavye Kısayolları iletişim kutusunun Çalışma Alanı Erişilebilirlik Komutları bölümünü kullanın.

### Ayrıca bkz.

“Klavye kısayolu kümelerini özelleştirme” sayfa 40

### Macintosh üzerindeki Flash geliştirme erişilebilirliği hakkında

Macintosh üzerindeki geliştirme ortamı için erişilebilirliğin şu sınırlamaları vardır:

- Panel Odağı klavye kısayolu (Command+Option+Tab) Özellik denetçisi için desteklenmemektedir.
- Panel Kontrol Odağı klavye kısayolu (Tab) Özellik denetçisi veya diğer paneller için değil, sadece Zaman Çizelgesi için desteklenmektedir.

### Klavye kısayollarıyla panelleri veya Özellik denetçisini seçme

Bir paneli veya Özellik denetçisini seçmek için (aynı zamanda panele veya Özellik denetçisine odak uygulamak olarak da adlandırılır), Control+F6 (Windows) veya Command+F6 (Macintosh) klavye kısayollarını kullanın.

Bir panele veya Özellik denetçisine, sadece panel veya Özellik denetçisi uygulama penceresinde görünürken odak uygulayın. Panel genişletilebilir veya daraltılabilir.

Panelleri seçmek için klavye kısayolları kullandığınızda, odak panellere şu kriterler izlenerek uygulanır:

- İlk olarak sabitlenmiş panellere odak verilir.
- Zaman Çizelgesi görünüyorsa ve sabitlenmişse, Control+F6 (Windows) veya Command+F6 (Macintosh) tuşlarına ilk basışınızda, odak Zaman Çizelgesi'ne verilir.
- Zaman Çizelgesi görünmüyorsa veya sabitlenmemişse ya da klavye kısayoluna tekrar bastırırsanız, odak en sağdaki ve en yukarıdaki sabitlenmiş panele gider. Bundan sonra klavye kısayoluna tekrar tekrar basmak, odağı diğer sabitlenmiş panellerin arasında, çalışma alanının sağından soluna ve yukarısından aşağısına doğru hareket ettirir.
- Odağı bütün sabitlenmiş panellerin arasında hareket ettirdiyseniz veya görünen ve sabitlenmiş bir panel yoksa, odak en sağda ve üstteki yüzen panele gider. Bundan sonra klavye kısayoluna üst üste basmak, odağı diğer yüzen panellerin arasında, çalışma alanının sağından soluna ve yukarısından aşağısına doğru hareket ettirir.

**Klavye kısayollarını, panelleri veya Özellik denetçisini seçmek, seçimini kaldırmak, genişletmek veya daraltmak için kullanma**

- Odağı çalışma alanında geçerli olarak görünen panellerin arasında hareket ettirmek için Control+F6 (Windows) veya Command+F6 (Macintosh) tuşlarına basın. Noktalı bir çizgi, geçerli olarak odaklanmış panelin başlığının etrafında görünür.
- Odağı daha önce seçilen panele taşımak için Control+Shift+F6 (Windows) veya Command+Shift+F6 (Macintosh) tuşlarına basın.
- Bir panelin seçimini kaldırmak için Escape tuşuna basın ya da paneli hareket ettirin, sabitleyin veya serbest bırakın.
- Odağı bir panel grubunda geçerli panelin yukarısındaki veya aşağısındaki panele taşımak için Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşuna basın.
- Tüm panelleri ve Özellik denetçisini gizlemek için F4 tuşuna basın. Tüm panelleri ve Özellik denetçisini görüntülemek için F4 tuşuna tekrar basın.

**Klavye kısayollarını, panelleri veya Özellik denetçisini genişletmek veya daraltmak için kullanın**

- 1 Genişletilecek veya daraltılacak panel odaklanana kadar Control+F6 (Windows) veya Command+F6 (Macintosh) tuşlarına basın. Noktalı bir çizgi, geçerli olarak odaklanmış panelin başlığının etrafında görünür.
- 2 Seçili paneli genişletmek veya daraltmak için Boşluk Çubuğu'na basın.

**Klavye kısayollarını kullanarak bir panel veya Özellik denetçisindeki kontrolleri seçme**

Bir panel veya Özellik denetçisi geçerli odağa sahip olduğunda, odağı panel kontrollerinin arasında hareket ettirmek için Tab tuşunu kullanın. Geçerli odağa sahip olan kontrolü etkinleştirmek için Boşluk Çubuğu'nu kullanın (Boşluk Çubuğu'na basmak, paneldeki bir kontrolü tıklatmayla aynı anlama gelir).

Panel kontrolleri için klavye kısayolunu kullandığınızda, şu kriterler izlenerek odak kontrole uygulanır ve kontrol etkinleştirilir:

- Paneldeki bir kontrolü Tab tuşuyla seçmek için geçerli odağa sahip panel genişletilmelidir. Panel daraltılmışsa, Tab tuşuna basmak etkisizdir.
- Geçerli odağa sahip panel genişletildiğinde, Tab tuşuna ilk defa basmak, odağı panelin Panel menüsüne taşır.
- Odağı Panel menüsü ve panel başlık çubuğunun arasında hareket ettirmek için Sağ Ok ve Sol Ok'u kullanın.
- Odak Panel menüsündeyse, odağı paneldeki diğer kontrollerin arasında hareket ettirmek için Tab tuşuna tekrar basın. Tab tuşuna tekrar basmak, odağı Panel menüsüne geri döndürmez.
- Panel menüsü odağa sahipken Panel menüsü öğelerini görüntülemek için Enter tuşuna basın (Sadece Windows).
- Odağı, gruplanmış panellerdeki diğer panellerin Panel menülerinin arasında hareket ettirmek için Yukarı Ok ve Aşağı Ok'u kullanın.
- Odağı bir panel kontrolüne ancak kontrol etkinse taşıyabilirsiniz. Bir kontrol soluksa (etkin değil), odağı kontrole uygulayamazsınız.

**Odağı panel başlık çubuğundan panel seçenekleri menüsüne taşıma**

❖ Şunlardan birini yapın:

- Tab tuşuna basın.
- Sağ Ok'a basın. Odağı panel başlık çubuğuna geri döndürmek için Sol Ok veya Shift+Tab tuşlarına basın.

- Panel bir gruptaysa, odağı geçerli odağa sahip panelin bir üzerindeki panelin Panel menüsüne taşımak için Yukarı Ok tuşuna basın. Odağı geçerli odağa sahip panelin bir altındaki panelin Panel menüsüne taşımak için Aşağı Ok tuşuna basın.

### **Odağı bir panelin Panel menüsündeki öğelerin arasında hareket ettirme**

- 1 Odak Panel menüsündeyken Panel menüsü öğelerini görüntülemek için Boşluk Çubuğu tuşuna basın.
- 2 Panel menüsündeki öğelerin arasında hareket etmek için Aşağı Ok'a basın.
- 3 Geçerli olarak seçili Panel menüsü öğesini etkinleştirmek için Enter (Windows) veya Return (Macintosh) tuşuna basın.

### **Odağı bir paneldeki kontrollerin arasında hareket ettirme**

- 1 Odak Panel menüsündeyken Tab tuşuna basın. Odağı bir paneldeki kontrollerin arasında hareket ettirmek için Tab tuşuna tekrar tekrar basın.
- 2 Geçerli olarak seçili panel kontrolünü etkinleştirmek için Enter tuşuna basın (Sadece Windows).

### **Klavye kısayollarını kullanarak iletişim kutusu kontrollerinde gezinme (Sadece Windows)**

- İletişim kutusundaki kontrollerin arasında hareket etmek için Tab tuşuna basın.
- Bir iletişim kutusunun bir bölümündeki kontrollerin arasında hareket etmek için Yukarı Ok ve Aşağı Ok tuşuna basın.
- Odak bir iletişim kutusu kontrolü düğmesindeyken, düğmeyi etkinleştirmek için (düğmeyi tıklatmaya denktir), Enter tuşuna basın.
- Odak herhangi bir iletişim kutusu kontrolü düğmesinde değilken, geçerli ayarları uygulamak ve iletişim kutusunu kapatmak için (Tamam'ı tıklatmaya denktir) Enter tuşuna basın.
- İletişim kutusunu değişiklikleri uygulamadan kapatmak için (İptal'i tıklatmaya denktir) Escape tuşuna basın.
- Odak Yardım düğmesindeyken, iletişim kutusu için Yardım içeriğini görüntülemek için (Yardım'ı tıklatmaya denktir) Enter veya Boşluk Çubuğu'na basın.

### **Klavye kısayollarını kullanarak Sahne Alanı'nı veya Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçme**

Sahne Alanı'nı bir klavye kısayoluyla seçmek Sahne Alanı'nın üzerini tıklatmaya denktir. Sahne Alanı seçildiğinde, geçerli olarak seçili diğer öğelerin seçimi kalkar.

Sahne Alanı seçildikten sonra, tüm katmanlardaki tüm nesneler arasında birer birer gezinmek için Tab tuşunu kullanın. Örnekleri (grafik sembolleri, düğmeler, film klipleri, bitmapler, videolar veya sesler dahil), grupları veya kutuları seçebilirsiniz. Şekilleri (dikdörtgenler gibi), sembollerin örnekleri olmadıkları takdirde seçemezsiniz. Klavye kısayollarını kullanarak aynı anda birden fazla nesne seçemezsiniz.

Sahne Alanı'nı veya Sahne Alanı üzerindeki nesneleri seçmek için şu teknikleri kullanın:

- Sahne Alanı'nı seçmek için Control+Alt+Home (Windows) veya Command+Option+Home (Macintosh) tuşlarına basın.
- Sahne Alanı seçiliyken, Sahne Alanı'ndaki bir nesneyi seçmek için Tab tuşuna basın.
- Bir nesne geçerli olarak seçiliyken önceki nesneyi seçmek için Shift+Tab tuşlarına basın.

- Etkin katmandaki etkin karede oluşturulan ilk nesneyi seçmek için Tab tuşuna basın. Üst katmandaki son nesne seçiliyken, bir alttaki katmana geçmek ve orada bulunan ilk nesneyi seçmek için Tab tuşuna basın, bu işlemi her katmanın son ögesinde tekrarlayın.
- Son katmandaki son nesne seçiliyken, sonraki kareye geçmek ve orada en üst katmandaki ilk nesneyi seçmek için Tab tuşuna basın.
- Gizli veya kilitli katmanlardaki nesneler Tab tuşuyla seçilemez.

**Not:** Geçerli olarak bir kutuya metin giriyorsanız, klavye odağını kullanarak bir nesneyi seçemezsiniz. Önce odağı Sahne Alanı'na geçirmeli ve sonra bir nesneyi seçmelisiniz.

## Klavye kısayollarını kullanarak ağaç yapılarında gezinme

Ağaç yapılarında, belirli Flash panellerindeki hiyerarşik dosya yapıları görünümünde gezinmek için klavye kısayollarını kullanın.

- Daraltılmış bir klasörü genişletmek için klasörü seçin ve Sağ Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörü daraltmak için klasörü seçin ve Sol Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörün üst klasörüne geçmek için Sol Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörün alt klasörüne geçmek için Sağ Ok tuşuna basın.

## Klavye kısayollarını kullanarak kütüphane öğeleriyle çalışma

- 1 Seçilmiş bir kütüphane ögesini kesmek veya kopyalamak üzere, öğeyi kesmek için Control+X (Windows) veya Command+X (Macintosh) tuşlarına, öğeyi kopyalamak için Control+C (Windows) veya Command+C (Macintosh) tuşlarına basın.
- 2 Kesilmiş veya kopyalanmış bir öğeyi yapıştırmak üzere, ekleme noktasını ayarlamak amacıyla Sahne Alanı'nı veya başka bir kütüphaneyi tıklatın, Sahne Alanı'nın ortasına yapıştırmak için Control+V (Windows) veya Command+V (Macintosh) tuşlarına, yerinde yapıştırmak için (orijinaliyle aynı konumda) Control+Shift+C (Windows) veya Command+Shift+C (Macintosh) tuşlarına basın.

Öğeleri kesmek, kopyalamak ve yapıştırmak için şu teknikleri kullanın:

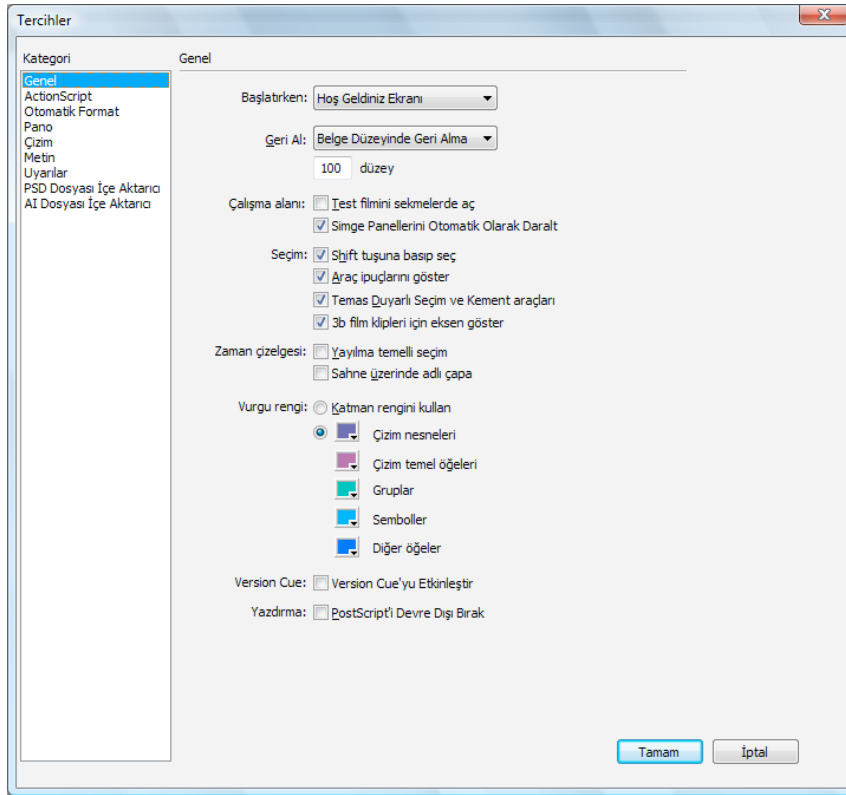
- Bir veya birden çok öğeyi kesin veya kopyalayın.
- Kütüphane panelinden bir öğeyi kesin veya kopyalayın ve Sahne Alanı'na veya başka bir kütüphaneye yapıştırın veya başka bir kütüphaneye bir klasör yapıştırın.
- Bir şekli Sahne Alanı'ndan kütüphaneye yapıştıramazsınız.
- Ortak kütüphaneler değiştirilemediğinden, bir kütüphane ögesini bir ortak kütüphaneye yapıştıramazsınız. Ancak, ortak bir kütüphane oluşturabilirsiniz.
- Bir kütüphane ögesini Sahne Alanı'na yapıştırdığınızda, öge ortalanır.
- Bir klasörü yapıştırırsanız, klasördeki tüm öğeler dahil edilir.
- Bir kütüphane ögesini hedef kütüphanedeki bir klasöre yapıştırmak için yapıştırmadan önce klasörü tıklatın.
- Bir kütüphane ögesini ait olduğu kütüphanede başka bir konuma yapıştırebilirsiniz.
- Bir kütüphane ögesini aynı isimde başka bir öge bulunduran bir konuma yapıştırmayı denediğinizde, varolan öğeyi değiştirip değiştirmeyeceğinizi seçin.

### Ayrıca bkz.

“Ortak kütüphanelerle çalışma” sayfa 162

## Flash'ta tercihleri ayarlama

Genel uygulama işlemleri, düzenleme işlemleri ve pano işlemleri için tercihleri ayarlayabilirsiniz.



Tercihler iletişim kutusundaki Genel kategorisi.

### Ayrıca bkz.

“Çizim tercihleri” sayfa 98

“Zaman Çizelgesi'nin görünümünü değiştirme” sayfa 21

“Zaman Çizelgesi hakkında” sayfa 20

“Belgeleri yönetme” sayfa 42

“Eksik fontları değiştirme” sayfa 260

“Kalem aracı tercihler” sayfa 109

“Illustrator nesnesi içe aktarma seçenekleri” sayfa 76

“Photoshop dosyası içe aktarma tercihleri” sayfa 85

## Tercihleri ayarlama

- 1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
- 2 Kategori listesinde bir seçim yapın ve karşılık gelen seçeneklerden birisini seçin.

## ActionScript için Otomatik Format tercihlerini ayarlama

❖ Seçeneklerden herhangi birini seçin. Her seçimin etkisini görmek için Önizleme bölmesine bakın.

## Metin tercihlerini ayarlama

- Font Eşleme Varsayılanı için Flash ile açtığınız belgelerdeki eksik fontları değiştirirken kullanılmak üzere bir font seçin.
- Dikey Metin seçenekleri için Varsayılan Metin Yönlendirmesi'ni (varsayılan olarak seçili değildir) seçin.
- Varsayılan metin görüntüleme yönünü tersine çevirmek için Sağdan Sola Metin Akışı'nı (varsayılan olarak seçili değildir) seçin.
- Dikey metin için karakter aralığını kapatmak için Karakter Aralığı Kapalı'yı (varsayılan olarak seçili değildir) seçin. Karakter aralığını kapatmak, karakter aralığı tabloları kullanan bazı fontlarda aralık bırakmayı geliştirmek için faydalıdır.
- Giriş Yöntemi için uygun dili seçin.

## Uyarı tercihlerini ayarlama

- Adobe® Flash® CS4 Professional geliştirme aracına özgü içerikleri barındıran belgeleri Flash 8 dosyası olarak kaydetmeye çalıştığınızda uyarı almak için Adobe Flash 3 ve CS3 Uyumluluğu İçin Kaydederken Uyarı (varsayılan) seçeneğini belirleyin.
- Bir belgenin URL'si belgeyi son açtığınız ve düzenlediğiniz zamandan sonra değişmişse, uyarı almak için Başlatma ve Düzenleme Sırasında URL Değişiklikleri Olduğunda Uyarı'ı seçin.
- Generator nesnelerinin Flash 8'de desteklenmediğinin hatırlanması amacıyla, Generator nesnelerinin üzerine kırmızı bir X yerleştirilmesi için Generator İçeriğini Okurken Uyarı'ı seçin.
- Flash içe aktardığınız ses ve video dosyalarınızı yerleştirmek amacıyla belgenize kare eklediğinde uyarı almak için İçerik İçe Aktarma Sırasında Kare Eklerken Uyarı'ı seçin.
- Veri kaybına veya karakter bozulmasına yol açabilecek şekilde Varsayılan Kodlama seçildiğinde uyarı almak için ActionScript Dosyalarını Dışa Aktarırken Kodlama Çatışmalarında Uyarı'ı seçin. (Örneğin, İngilizce, Japonca ve Korece karakterlerle bir dosya oluşturursanız ve İngilizce bir sistemde Varsayılan Kodlama'yı seçerseniz, Japonca ve Korece karakterler bozulur.)
- Zaman çizelgesi efektleri uygulanmış bir sembolü düzenlemeye çalıştığınızda uyarı almak için Efekt Grafik Nesneleri Dönüştürmesinde Uyarı'ı seçin.
- Kök klasörü başka bir siteyle çakışan bir site oluşturduğunuzda uyarı almak için Örtüşen Kök Klasörleri Olan Sitelerde Uyarı'ı seçin.
- Eklenmiş bir davranışı olan bir sembolü başka bir türe dönüştürdüğünüzde —örneğin bir film klibini bir düğmeye dönüştürdüğünüzde— uyarı almak için Davranış Sembolü Dönüştürmesinde Uyarı'ı seçin.
- Bir sembolü başka türden bir sembole dönüştürdüğünüzde uyarı almak için Sembol Dönüştürmesinde Uyarı'ı seçin.
- Flash, Nesne Çizimi modunda çizilen bir grafik nesnesini bir gruba dönüştürdüğünde uyarı almak için Çizim Nesnesinden Gruba Otomatik Dönüştürürken Uyarı'ı seçin.
- Geçerli FLA dosyasının yayınlama ayarlarında hedeflediği, Flash Player sürümünde desteklenmeyen özelliklerin denetimleri hakkında uyarı almak için Özellik Denetimlerinde Uyumsuzluk Uyarılarını Göster'i seçin.

## Genel tercihleri ayarlama

**Başlatırken** Uygulamayı başlattığınızda hangi belgenin açılacağını belirtir.

**Belge veya Nesne düzeyinde geri alma** Belge düzeyinde geri alma bütün Flash belgesi için eylemlerinizi tek bir listede tutar. Nesne düzeyinde geri alma belgenizdeki her nesne için eylemlerinizi ayrı bir listede tutar. Nesne düzeyi, hedeflediğiniz nesneden daha yakın zamanda değiştirilmiş olabilecek başka nesnelere yapılan eylemleri de geri almak zorunda kalmadan, nesneye yapılan eylemi geri almanıza izin verir.

**Geri alma düzeyleri** Geri alma veya yineleme düzeylerinin sayısını ayarlamak için 2 ile 300 arasında bir değer girin. Geri alma düzeyleri bellek gerektirir; ne kadar yüksek bir geri alma düzeyi kullanırsanız, o kadar daha çok bellek harcanır. Varsayılan değer 100'dür.

**Çalışma Alanı** Kontrol Et > Filmi Test Et'i seçtiğinizde uygulama penceresinde yeni bir belge sekmesi açmak için Test Filmini Sekmelerde Aç'ı seçin. Varsayılan olarak test filmi kendi penceresinde açılır. Dışlarını tıkladığınızda, simge modundaki panellerin otomatik olarak daraltılmasını sağlamak için, Simge Panellerini Otomatik Daralt seçeneğini belirleyin.

**Seçim** Birden çok öğenin nasıl seçileceğini kontrol etmek için Shift Tuşuna Basıp Seç'i seçin veya seçimini kaldırın. Shift Tuşuna Basıp Seç kapalıyken, ilave öğeleri tıklatmak bunları geçerli seçime ekler. Shift Tuşuna Basıp Seç açıkken, Shift tuşuna basılı tutmadığınız sürece ilave öğeleri tıklatmak diğer öğelerin seçimini kaldırır.

**Araç İpuçlarını Göster** İşaretçi bir kontrolün üzerinde durakladığında araç ipuçları gösterir. Araç ipuçlarını gizlemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

**Temas Duyarlı** Seçim veya Kement aracıyla sürüklerken nesnenin herhangi bir parçası dikdörtgen çerçevenin içerisindeyse nesneyi seçer. Varsayılan olarak ancak aracın seçim çerçevesi nesneyi tamamen sarıyorsa nesneler seçilir.

**3B için eksenleri göster** Tüm 3B film kliplerindeki X; Y ve Z eksenlerinin kaplamasını görüntüler. Böylece bunların Sahne Alanı üzerinde tanımlanması kolaylaşır.

**Zaman Çizelgesi** Zaman Çizelgesi'nde varsayılan kare temelli seçim yerine, yayılma temelli seçim kullanmak için Yayılma Temelli Seçim'i seçin.

**Sahne Üzerinde Adlı Çapa** Bir belgedeki her sahnenin ilk karesini bir adlı çapa yapın. Adlı çapalar bir sahneden diğerine geçmek için bir tarayıcıdaki İleri ve Geri düğmelerini kullanmanıza izin verir.

**Vurgu Rengi** Geçerli katmanın anahat rengini kullanmak için panelden bir renk seçin veya Katman Rengini Kullan'ı seçin.

**Version Cue** Version Cue® öğesini etkinleştirmek için bu seçeneği belirleyin.

**Yazdırma (Sadece Windows)** Bir PostScript yazıcısına yazdırırken PostScript® çıktısını devre dışı bırakmak için PostScript'i Devre Dışı Bırak seçeneğini belirleyin. Varsayılan olarak, bu seçenek seçili değildir. Bu seçeneği bir PostScript yazıcısında yazdırırken sorunlarla karşılaşıyorsanız seçin ancak bu seçeneğin yazdırma işlemini yavaşlattığını unutmayın.

## Pano tercihleri

### Bitmapler (Sadece Windows)

Panoya kopyalanan bitmaplerin Renk Derinliği ve Çözünürlük parametrelerini belirtmek için bunlara karşılık gelen seçenekleri seçin.

Kenar yumuşatma uygulamak için Düzgünleştir'i seçin.

Bir bitmap görüntüsünü Pano'ya yerleştirirken kullanılan RAM miktarını belirtmek için Boyut Sınırı metin alanına bir değer girin. Büyük veya yüksek çözünürlüklü bitmap görüntüleri ile çalışırken bu değeri artırın.

**Degrade Kalitesi** Windows meta dosyasına yerleştirilen degrade dolgularının kalitesini belirtmek için bir seçenek seçin. Daha yüksek bir kalite seçmek, bir çizimi kopyalamak için gereken süreyi artırır. Öğeleri Flash dışında bir

konuma yapıştırırken kullanılan degrade kalitesini belirtmek için bu ayarı kullanın. Flash'ta yapıştırırken, Pano'daki Degrade ayarı nasıl olursa olsun kopyalanan verinin tüm degrade kalitesi korunur.

**PICT Ayarları (Sadece Macintosh)** PICT dosyalarının nasıl işleneceğini belirtmek için aşağıdaki ayarları kullanın.

- **Tür** Pano'ya kopyalanan veriyi vektör çizimi olarak korumak için Nesneler'i seçin. Kopyalanan çizimi bir bitmape dönüştürmek için bitmap formatlarından birisini seçin.
- **Çözünürlük** Bir değer girin.
- **PostScript'i Dahil Et** PostScript verisini dahil etmek için seçin.
- **Degrade Kalitesi** PICT dosyasındaki degrade kalitesini belirtmek için bir seçeneği seçin. Daha yüksek bir kalite seçmek, bir çizimi kopyalamak için gereken süreyi artırır. Öğeleri Flash dışında bir konuma yapıştırırken kullanılan degrade kalitesini belirtmek için Degradeler ayarını kullanın. Flash'ta yapıştırırken, Degrade ayarı nasıl olursa olsun kopyalanan verinin tüm degrade kalitesi korunur.
- **FreeHand Metni** Yapıştırılan bir FreeHand® dosyasındaki metni düzenlenebilir tutmak için Bloklar Olarak Koru'yı seçin.

## Klavye kısayolları

### Özel klavye kısayolları oluşturma ve değiştirme

Flash uygulamasında klavye kısayolları oluşturabilir ve değiştirebilirsiniz.

#### Klavye kısayollarını özelleştirme

1 Düzenle > Klavye Kısayolları (Windows) veya Flash > Klavye Kısayolları'nı (Macintosh) seçin.

Klavye Kısayolları iletişim kutusu görünür.

2 Klavye kısayolları eklemek, silmek veya düzenlemek için şu seçenekleri kullanın:

**Geçerli Küme** Önceden belirlenmiş bir kısayol kümesini (menünün en üstünde listelenen) veya tanımladığınız herhangi bir özel kümeyi seçmenizi sağlar.

**Komutlar** Düzenlemek için bir komut kategorisi seçmenizi sağlar (örneğin, menü komutları). Komut listesi, Komutlar açılır menüsünden seçtiğiniz kategoriyle ilişkili komutları, atanmış kısayollarla birlikte görüntüler. Menü Komutları kategorisi bu listeyi menülerin yapısına benzer bir ağaç görünümünde gösterir. Diğer kategoriler komutları ada göre (Uygulamadan Çık gibi), düz bir liste içerisinde gösterir.

**Kısayollar** Seçili komuta atanmış bütün kısayolları gösterir.

**Kısayol Ekle**  Seçili komuta yeni bir kısayol ekler. Kısayollar kutusuna yeni bir boş satır eklemek için bu düğmeyi tıklatın. Bu komuta yeni bir klavye kısayolu eklemek için yeni bir tuş kombinasyonu girin ve Değiştir'i tıklatın. Her komutun iki farklı klavye kısayolu olabilir; komuta iki kısayol zaten atanmışsa, Kısayol Ekle düğmesi hiçbir şey yapmaz.

**Kısayolu Kaldır**  Seçili kısayolu kısayol listesinden kaldırır.

**Basılacak Tuş** Bir kısayol eklerken veya değiştirirken girdiğiniz tuş kombinasyonunu gösterir.

**Değiştir** Basılacak Tuş kutusundaki tuş kombinasyonunu kısayol listesine ekler veya seçili kısayolu belirtilen tuş kombinasyonuna değiştirir.

**Kümeyi Çoğalt**  Geçerli kümeyi çoğaltır. Yeni kümeye bir ad verin; varsayılan ad geçerli kümenin adının sonuna *kopya* kelimesi eklenerek verilir.



**Yeniden Adlandır Küme**  Geçerli kümeyi yeniden adlandırır.

**Kümeyi HTML Olarak Dışa Aktar**  Geçerli kümeyi kolay görüntüleme ve yazdırma için HTML tablosu formatında kaydeder. HTML dosyasını tarayıcınızda açın ve kolay başvuru için kısayolları yazdırın.

**Kümeyi Sil**  Kümeyi siler. Etkin kümeyi silemezsiniz.

3 Tamam'ı tıklatın.

## Komuttan kısayol kaldırma

- 1 Komutlar açılır menüsünden bir komut kategorisi seçin, Komutlar listesinden bir komut seçin ve bir kısayol seçin.
- 2 Kısayolu Kaldır'ı tıklatın .

## Komuta kısayol ekleme

- 1 Komutlar açılır menüsünden bir komut kategorisi seçin ve bir komut seçin.
- 2 Şunlardan birini yaparak bir kısayol eklemeye hazırlanın:
  - Komuta zaten ikiden az sayıda kısayol atanmışsa, Kısayol Ekle'yi tıklatın . Kısayollar kutusunda yeni bir boş satır görünür ve ekleme noktası Basılacak Tuş kutusuna gider.
  - Komuta önceden iki kısayol atanmışsa, yenisiyle değiştirilmek üzere birisini seçin ve Basılacak Tuş kutusunu tıklatın.
- 3 Bir tuş kombinasyonuna basın.

**Not:** Tuş kombinasyonu ile ilgili bir sorun olursa (örneğin, tuş kombinasyonu zaten başka bir komuta atanmışsa), açıklayıcı bir mesaj Kısayollar kutusunun hemen altında görünür ve kısayolu ekleyemeyebilir veya düzenleyemeyebilirsiniz.

- 4 Değiştir'i tıklatın.

## Varolan bir kısayolu düzenleme

- 1 Komutlar açılır menüsünden bir komut kategorisi seçin, Komutlar listesinden bir komut seçin ve değiştirmek üzere bir kısayol seçin.
- 2 Basılacak Tuş kutusunu tıklatın, yeni bir tuş kombinasyonu girin ve Değiştir'i tıklatın.

**Not:** Tuş kombinasyonu ile ilgili bir sorun olursa (örneğin, tuş kombinasyonu zaten başka bir komuta atanmışsa), açıklayıcı bir mesaj Kısayollar kutusunun hemen altında görünür ve kısayolu ekleyemeyebilir veya düzenleyemeyebilirsiniz.

## Klavye kısayolu kümelerini özelleştirme

Başka uygulamalarda kullandığınız kısayollarla aynı yapmak veya iş akışınızı düzene koymak için klavye kısayollarını seçin. Varsayılan olarak, Flash, uygulama için tasarlanan yerleşik klavye kısayolları kullanır. Çeşitli grafik uygulamalarının yerleşik klavye kısayolu kümelerinden birini de seçebilirsiniz.

## Geçerli klavye kısayolları kümesini görüntüleme ve yazdırma

- 1 Düzenle > Klavye Kısayolları (Windows) veya Flash > Klavye Kısayolları (Macintosh) seçeneklerini belirleyin.
- 2 Klavye Kısayolları iletişim kutusunda, Geçerli Küme açılır menüsünden görüntülenecek kısayol kümesini seçin.
- 3 Kümeyi HTML Olarak Dışa Aktar düğmesini  tıklatın.
- 4 Dışa aktarılan HTML dosyası için bir ad ve konum seçin. Varsayılan dosya adı seçili kısayol kümesinin adıdır.

- 5 Kaydet'i tıkklatın.
- 6 Dışa aktarılmış dosyayı seçtiğiniz klasörde bulun ve dosyayı bir web tarayıcısında açın.
- 7 Dosyayı yazdırmak için tarayıcının Yazdır komutunu kullanın.

### Klavve kısayolu kümesi seçme

- 1 Düzenle > Klavve Kısayolları (Windows) veya Flash > Klavve Kısayolları'nı (Macintosh) seçin.
- 2 Klavve Kısayolları iletişim kutusunda, Geçerli Küme açılır menüsünden bir kısayol kümesi seçin.

### Klavve kısayolu kümesi oluşturma

- 1 Bir klavve kısayolu kümesi seçin ve Kümeyi Çoğalt düğmesini  tıkklatın.
- 2 Yeni kısayol kümesi için bir ad girin ve Tamam'ı tıkklatın.

### Özel klavve kısayolu kümesini yeniden adlandırma

- 1 Klavve Kısayolları iletişim kutusunda, Geçerli Küme açılır menüsünden bir kısayol kümesi seçin.
- 2 Kümeyi Yeniden Adlandır düğmesini  tıkklatın, yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıkklatın.

### Klavve kısayolu ekleme ve kaldırma

- 1 Düzenle > Klavve Kısayolları (Windows) veya Flash > Klavve Kısayolları'nı (Macintosh) seçin ve değıştirilecek kümeyi seçin.
- 2 Komutlar açılır menüsünden, kısayollarını görüntülemek için bir kategori seçin.
- 3 Komutlar listesinde, kısayol eklemek veya kaldırmak istediğiniz komutu seçin. Seçili komutun tanımlaması iletişim kutusunun açıklama alanında görünür.
- 4 Şunlardan birini yapın:
  - Bir kısayol eklemek için Kısayol Ekle (+) düğmesini tıkklatın.
  - Bir kısayolu kaldırmak için Kısayolu Kaldır (-) düğmesini tıkklatın ve 6. adıma geçin.
- 5 Bir kısayol ekliyorsanız, yeni kısayol tuş kombinasyonunu Basılacak Tuş kutusuna girin.

**Not:** Tuş kombinasyonunu girmek için klavyedeki tuşlara basın. Control, Option gibi tuş adlarını hecelemeınıza gerek yoktur.

- 6 Değıştir'i tıkklatın.
- 7 İlave kısayollar eklemek veya kaldırmak için bu işlemleri tekrarlayın ve Tamam'ı tıkklatın.

### Klavve kısayolu kümesi silme

- 1 Düzenle > Klavve Kısayolları (Windows) veya Flash > Klavve Kısayolları'nı (Macintosh) seçin. Klavve Kısayolları iletişim kutusunda, Kümeyi Sil öğesini  tıkklatın.
- 2 Kümeyi Sil iletişim kutusunda, bir kısayol kümesi seçin ve Sil'i tıkklatın.

**Not:** Flash'ta yerleşik klavve kısayolu kümelerini silemezsiniz.

## Bölüm 3: Belgeleri yönetme

Adobe® Flash® CS4 Professional geliştirme ortamında Flash belgeleri oluşturup kaydettiğinizde, belgeler FLA dosya formatında kaydedilir. Bir belgeyi Adobe® Flash® Player'da görüntülemek için belgeyi SWF dosyası olarak yayınlamalı veya dışa aktarmalısınız.

Bir Flash belgesine ortam varlıkları ekleyebilir ve bu varlıkları kütüphanede yönetebilirsiniz. Ayrıca Film Gezgini'ni bir Flash belgesindeki tüm öğeleri görüntülemek ve organize etmek için kullanabilirsiniz. Geri Al ve Yinele komutları, Geçmiş paneli ve Komutlar menüsü bir belgedeki görevleri otomatikleştirmenizi sağlar.

### Flash belgeleriyle çalışma

#### Flash dosyaları hakkında

Flash'ta her birinin farklı amaçları olan çeşitli dosya türleriyle çalışabilirsiniz:

- FLA dosyaları, Flash'ta üzerinde çalıştığınız ana dosyalar temel ortamlar, zaman çizelgesi ve bir Flash belgesi için komut dosyası bilgilerini içerir. *Ortam nesneleri* Flash belgenizin içeriğini oluşturan grafik, metin, ses ve video nesneleridir. *Zaman Çizelgesi* Flash uygulamasına belirli ortam nesnelerinin ne zaman Sahne Alanı'nda görünmeleri gerektiğini söylediğiniz yerdir. Belgelerin davranışlarını daha iyi kontrol etmek ve kullanıcı etkileşimlerine karşılık vermelerini sağlamak için *ActionScript®* kodunu Flash belgelerine ekleyebilirsiniz.
- FLA dosyalarının derlenmiş sürümleri olan SWF dosyaları bir web sayfasında görüntülediğiniz dosyalardır. FLA dosyanızı yayınladığınızda, Flash bir SWF dosyası oluşturur.
- AS dosyaları ActionScript dosyalarıdır; bunları ActionScript kodunuzun bir kısmını veya tamamını FLA dosyalarınızın dışında tutmak için kullanabilirsiniz. Bu, kod organizasyonu için ve Flash içeriğinin farklı kısımları üzerinde birden çok kişinin çalıştığı projelerde faydalıdır.
- SWC dosyaları yeniden kullanılabilir Flash bileşenlerini içerir. Her SWC dosyası derlenmiş bir film klibi, ActionScript kodu ve bileşenin gerektirdiği diğer varlıkları içerir.
- ASC dosyaları, Flash Media Server'ın üzerinde çalıştığı bir bilgisayarda çalıştırılacak ActionScript'i saklamak için kullanılan dosyalardır. Bu dosyalar bir SWF dosyasındaki ActionScript ile birlikte çalışan sunucu tarafı mantığını uygulama yeteneği sağlar.
- JSFL dosyaları Flash geliştirme aracına yeni işlevler eklemek için kullanabileceğiniz JavaScript dosyalarıdır.

Flash dosyalarıyla çalışma hakkında eğitim videoları için şu web sitelerini ziyaret edin:

- [www.adobe.com/go/vid0117\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0117_tr)
- [www.adobe.com/go/vid0118\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0118_tr)

#### Ayrıca bkz.

“Zaman Çizelgesi hakkında” sayfa 20

#### Yeni belge oluşturma

Flash'ta yeni bir belge oluşturabilir veya önceden kaydedilmiş bir belgeyi açabilirsiniz ve çalışırken yeni bir pencere açabilirsiniz. Yeni veya varolan belgeler için özellikleri ayarlayabilirsiniz.

Eğitim videosu için bkz. Flash Dosyalarıyla Çalışma, [www.adobe.com/go/vid0117\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0117_tr).

### Ayrıca bkz.

“Flash'ta tercihleri ayarlama” sayfa 36

“Yayınlama ve Dışa Aktarma” sayfa 389

## Yeni belge oluşturma

- 1 Dosya > Yeni'yi seçin.
- 2 Genel sekmesinde, Flash Belgesi'ni seçin.

Windows'ta, ana araç çubuğunda Yeni Dosya düğmesini tıklatarak oluşturulan son dosya ile aynı türde yeni bir belge oluşturabilirsiniz.

## Şablondan yeni belge oluşturma

- 1 Dosya > Yeni'yi seçin.
- 2 Şablonlar sekmesini tıklatın.
- 3 Kategori listesinden bir kategori seçin, Kategori Öğeleri listesinden bir belge seçin ve Tamam'ı tıklatın. Flash ile birlikte gelen standart şablonları veya önceden kaydettiğiniz bir şablonu seçebilirsiniz.

## Varolan bir belgeyi açma

- 1 Dosya > Aç'ı seçin.
- 2 Aç iletişim kutusunda, dosyaya gidin veya Git kutusuna dosyanın yolunu girin.
- 3 Aç'ı tıklatın.

## Geçerli belge için yeni bir pencere açın

- ❖ Pencere > Pencereyi Çoğalt'ı seçin.

## Yeni veya varolan bir belgenin özelliklerini ayarlama

- 1 Belge açıkken, Değiştir > Belge'yi seçin.

Belge Özellikleri iletişim kutusu görünür.

- 2 Kare Hızı için her bir saniyede görüntülenecek animasyon karesi sayısını girin.

Bilgisayarda görüntülenen, özellikle de bir web sitesinde oynatılan animasyonların çoğu için saniyede 8 kare (fps) ile 15 fps arasında bir değer yeterlidir. Kare hızını değiştirdiğinizde, yeni kare hızı, yeni belgelerin varsayılan ayarı olur.

- 3 Boyutlar için Sahne Alanı boyutunu ayarlayın:

- Sahne Alanı boyutunu piksel cinsinden belirtmek için Genişlik ve Yükseklik kutularına değerler girin. Minimum boyut 1 x 1 piksel; maksimum boyut ise 2880 x 2880 pikseldir.
- Sahne Alanı boyutunu içeriğin her tarafında eşit miktarda boşluk olacak şekilde ayarlamak için Eşleştir'in sağ tarafındaki İçerik düğmesini tıklatın. Belge boyutunu küçültmek için bütün öğeleri Sahne Alanı'nın sol üst köşesine hizalayın ve sonra da İçerik'i tıklatın.
- Sahne Alanı boyutunu maksimum kullanılabilir yazma alanına ayarlamak için Yazıcı'yı tıklatın. Bu alan, kağıt boyutu eksi, Sayfa Yapısı (Windows) veya Yazdırma Kenar Boşlukları (Macintosh) iletişim kutularının Kenar Boşlukları alanında, geçerli olarak seçili olan kenar boşluğu boyutu tarafından belirlenir.
- Sahne Alanı boyutunu varsayılan boyuta, 550 x 400 piksele ayarlamak için Varsayılan'ı tıklatın.

- 4 Belgenizin arka plan rengini ayarlamak için Arka Plan Rengi kontrolündeki üçgeni tıklatın ve paletten bir renk seçin.
- 5 Uygulama penceresinin üst ve yan kenarları boyunca görüntüleyebileceğiniz cetvellerin ölçü birimini belirtmek için sol alt köşedeki Cetvel Birimleri'nden bir seçeneği belirleyin. (Bu ayar aynı zamanda Bilgi panelinde kullanılan birimleri de belirler.)
- 6 Şunlardan birini yapın:
  - Yeni ayarları sadece geçerli belge için varsayılan özellikler yapmak için Tamam'ı tıklatın.
  - Yeni ayarları tüm yeni belgeler için varsayılan özellikler yapmak için Varsayılan Yap'ı tıklatın.

### Özellik denetçisini kullanarak belge özelliklerini değiştirme

- 1 Tüm varlıkların seçimini kaldırın, sonra da Seçim aracını seçin.
- 2 Belge Özellikleri iletişim kutusunu görüntülemek için, Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), Boyut özelliğinin yanındaki Düzenle düğmesini tıklatın.
- 3 Bir arka plan rengi seçmek için Arka Plan Rengi denetimindeki üçgeni tıklatın ve paletten bir renk seçin.
- 4 Kare Hızı için her bir saniyede oynatılacak animasyon karesi sayısını girin.
- 5 Yayınlama ayarları için Profil özelliğinin yanındaki Düzenle düğmesini tıklatın. Flash, Flash sekmesi seçili durumda Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu görüntüler. İletişim kutusundan uygun seçenekleri belirleyin. Daha fazla bilgi için bkz. “Flash belgeleri yayınlama” sayfa 389.

### Belgeye XMP meta verileri ekleme

Başlık, yazar, açıklama, telif hakkı, vb. gibi Genişletilebilir Meta Veriler Platformu (XMP) verilerini FLA dosyalarınıza dahil edebilirsiniz. XMP, diğer Adobe uygulamalarının anlayabileceği bir meta veri formatıdır. Meta veriler, Flash uygulamasında ve Adobe® Bridge uygulamasında görüntülenebilir. XMP meta verileri hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. *Meta Veriler ve Anahtar Sözcükler*, Bridge Yardım.

Meta verilerin gömülmesi, web tabanlı arama motorlarının Flash içeriği için anlamlı arama sonuçları getirme yeteneğini geliştirir. Arama meta verileri, XMP (Genişletilebilir Meta Veriler Platformu) belirtimlerini esas alır ve W3C uyumlu bir formatta saklanır.

Bir dosyanın meta verileri, dosyanın içerikleri, telif hakkı durumu, kaynağı ve geçmiş hakkında bilgi içerir. Dosya Bilgileri iletişim kutusunda, geçerli dosyanın meta verilerini görüntüleyebilir ve düzenleyebilirsiniz.

Seçili dosyaya bağlı olarak, şu meta veri türleri görüntülenebilir:

**Açıklama** Yazar, başlık, telif hakkı ve diğer bilgileri içerir.

**IPTC** Düzenlenebilir meta verileri görüntüler. Dosyalarınıza resim yazılarının yanı sıra telif hakkı bilgileri ekleyebilirsiniz. IPTC Çekirdeği, Ekim 2004'te IPTC (International Press Telecommunications Council) tarafından onaylanan bir belirtimdir. Yeni özelliklerin eklenmesi, bazı özellik adlarının değiştirilmesi ve bazı özelliklerin silinmesi bakımından, eski IPTC'den (IIM, kalıtı) farklıdır.

**Fotoğraf Makinesi Verileri (Exif)** Görüntü çekilirken kullanılan kamera ayarları dahil olmak üzere, dijital fotoğraf makinesi tarafından atanan bilgileri görüntüler.

**Video Verileri** Piksel en boy oranı, sahne ve çekim dahil olmak üzere, video dosyalarının meta verilerini görüntüler.

**Ses Verileri** Sanatçı, albüm, parça numarası ve türü dahil olmak üzere, ses dosyalarının meta verilerini görüntüler.

**Mobil SWF** Başlık, yazar, açıklama ve telif hakkı dahil olmak üzere, SWF dosyaları hakkındaki bilgileri listeler.

**Geçmiş** Photoshop ile görüntülerde yapılan değişikliklerin bir günlüğünü tutar.

**Not:** Photoshop'ta günlüğün dosya meta verileriyle kaydedilmesi için, Geçmiş Günlüğü tercihinin etkinleştirilmiş olması gerekir.

**Version Cue** Version Cue dosya sürümü bilgilerini listeler.

**DICOM** Digital Imaging and Communications in Medicine (DICOM) formatında kaydedilen görüntüler hakkında bilgiler görüntüler.

Meta veri eklemek için:

- 1 Dosya > Dosya Bilgileri seçeneklerini belirleyin.
- 2 Dahil etmek istediğiniz meta verileri, görüntülenen Dosya Bilgileri iletişim kutusuna girin. İsteddiğiniz zaman FLA dosyasında meta veri ekleyebilir veya kaldırabilirsiniz.

## Birden çok belge açıkken belge görüntüleme

Birden çok belge açtığınızda, Belge penceresinin üst tarafındaki sekmeler açık belgeleri belirtir ve bunların arasında kolayca gezinmenizi sağlar. Sekmeler sadece belgeler Belge penceresinde büyütülmüş olduğunda görünür.

❖ Görüntülemek istediğiniz belgenin sekmesini tıklatın.

Varsayılan olarak, sekmeler belgelerin oluşturulduğu sırayla görünür. Sıralarını değiştirmek için belge sekmelerini sürükleyebilirsiniz.

## Flash belgelerini kaydetme

Bir Flash FLA belgesini geçerli adını ve konumunu kullanarak ya da farklı bir ad veya konum kullanarak kaydedebilirsiniz.

Bir belge kaydedilmemiş değişiklikler içerdiğinde, belge başlık çubuğunda, uygulama başlık çubuğunda ve belge sekmesinde belge adının sonunda bir yıldız işareti (\*) görünür. Belgeyi kaydettiğinizde, yıldız işareti kaldırılır.

## Flash belgesi kaydetme

- 1 Şunlardan birini yapın:
  - Disk üzerindeki geçerli sürümün üzerine yazmak için Dosya > Kaydet'i seçin.
  - Belgeyi farklı bir konuma ve/veya farklı bir adla kaydetmek veya belgeyi sıkıştırmak için Dosya > Farklı Kaydet'i seçin.
- 2 Farklı Kaydet'i seçtiyseniz veya belge daha önce hiç kaydedilmediyse, dosya adını ve konumunu girin.
- 3 Kaydet'i tıklatın.

## Belgenin son kaydedilmiş sürümüne geri dönme

❖ Dosya > Geri Dön'ü seçin.

## Belgeyi şablon olarak kaydetme

- 1 Dosya > Şablon Olarak Kaydet'i seçin.
  - 2 Şablon Olarak Kaydet iletişim kutusunda, Ad kutusuna şablon için bir ad girin.
  - 3 Kategori açılır menüsünden bir kategori seçin veya yeni bir kategori oluşturmak için bir ad girin.
  - 4 Açıklama kutusuna şablonun bir açıklamasını girin (255 karaktere kadar) ve Tamam'ı tıklatın.
- Açıklama, şablon Yeni Belge iletişim kutusunda seçiliyken görünür.

## Belgeyi Flash CS3 belgesi olarak kaydetme

- 1 Dosya > Farklı Kaydet'i seçin.
- 2 Dosya adı ve konumunu girin.
- 3 Format açılır-menüsünden Flash CS3 Belgesi'ni seçin ve Kaydet'i tıklatın.

**Önemli:** Flash CS3 formatında kaydettiğinizde içeriğin silineceğini belirten bir uyarı mesajı alırsanız, devam etmek için Flash CS3 Olarak Kaydet'i tıklatın. Belgenizde, yalnızca Flash CS4'te kullanılabilen özellikler yer alıyorsa bu gerçekleşebilir. Flash, belgeyi Flash CS3 formatında kaydettiğinizde, bu özellikleri korumaz.

## Flash'tan çıkarken belgeleri kaydetme

- 1 Dosya > Çık (Windows) veya Flash > Flashtan Çık'ı (Macintosh) seçin.
- 2 Kaydedilmemiş değişikliklere sahip açık belgeleriniz varsa, Flash her bir belge için değişiklikleri kaydetmek veya silmek isteyip istemediğinizi sorar.
  - Değişiklikleri kaydetmek ve belgeyi kapatmak için Evet'i tıklatın.
  - Değişiklikleri kaydetmeden belgeyi kapatmak için Hayır'ı tıklatın.

## Diğer Adobe uygulamalarıyla çalışma

Geniş bir yaratıcı iş akışı seçeneği sunmak üzere, Flash diğer Adobe uygulamalarıyla birlikte çalışması için tasarlanmıştır. Illustrator® ve Photoshop® dosyalarını doğrudan Flash'a içe aktarabilirsiniz. Ayrıca Flash'ta video oluşturup bunu Adobe® Premiere® Pro veya After Effects® uygulamasında düzenleyebilir ya da bu uygulamaların birinden Flash'a videoyu içe aktarabilirsiniz. SWF dosyalarınızı yayınlarken, içeriği web sayfalarınıza gömmek için Dreamweaver® uygulamasını kullanabilir ve içeriği düzenlemek için Flash'ı doğrudan Dreamweaver'ın içinden başlatabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

[“Illustrator ve Flash'la çalışma”](#) sayfa 70

[“Photoshop ve Flash ile çalışma”](#) sayfa 79

[“Adobe Premiere Pro ve After Effects ile çalışma”](#) sayfa 301

[“Dreamweaver SWF dosyasını Flash'ta düzenleme”](#) sayfa 47

## XFL dosyalarını açma

XFL dosyası, bir FLA dosyası ile aynı bilgileri depolayan, ancak bunun için XFL formatını kullanan bir Flash dosya türüdür. XFL, XML dosyalarının ve sıkıştırılmış XFL paketi dosyasına kaydedilen diğer varlıkların (JPEG, GIF, FLV, MP3, WAV, vb.) bir kümesidir.

InDesign® ve After Effects gibi diğer Adobe uygulamaları, dosyaları XFL formatında dışa aktarabilir. Bu sayede önce ayrı bir uygulamada çalışmaya başladığınız bir projeye daha sonra Flash içinde devam edebilirsiniz.

Flash içinde XFL dosyalarını bir FLA dosyasını açtığınız şekilde açıp çalışabilirsiniz. Flash içinde bir XFL dosyası açtığınızda, dosyayı daha sonra FLA dosyası olarak kaydedebilirsiniz. XFL dosyalarını Flash içinde kaydedemezsiniz.

Flash içinde bir XFL dosyasını açmak için:

- 1 InDesign veya After Effects gibi başka bir Adobe uygulamasında, çalışmanızı bir XFL dosyası olarak dışa aktarın. Uygulama, orijinal dosyanın bütün katmanlarını ve nesnelerini XFL dosyasında korur.
- 2 Flash içinde, Dosya > Aç seçeneklerini belirleyin ve XFL dosyasına gidin. Aç'ı tıklatın.

XFL dosyası, Flash'ta tıpkı bir FLA dosyası gibi açılır. Orijinal dosyanın tüm katmanları, Zaman Çizelgesi'nde; orijinal nesneler ise Kütüphane panelinde görüntülenir.

Artık dosya ile normalde çalıştığınız gibi çalışabilirsiniz.

**3** Dosyayı kaydetmek için, Dosya > Kaydet seçeneklerini belirleyin.

Flash, Farklı Kaydet iletişim kutusunda yeni FLA dosyasını adlandırmanızı ister.

**4** Bir ad yazın ve FLA dosyasını kaydedin.

**Not:** After Effects'ten XFL dosyalarını dışı aktarma hakkında eğitim videosu için bkz. XFL dosyalarını Flash ve After Effects arasında içe ve dışı aktarma, [www.adobe.com/go/lrvid4098\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_tr).

## Dreamweaver SWF dosyasını Flash'ta düzenleme

Hem Flash hem de Dreamweaver uygulamasını yüklediyseniz Dreamweaver belgesindeki bir SWF dosyasını seçebilir ve bunu düzenlemek için Flash'ı kullanabilirsiniz. Flash SWF dosyasını doğrudan düzenlemez; kaynak belgeyi düzenler (FLA dosyası) ve SWF dosyasını yeniden dışı aktarır.

**1** Dreamweaver'da Özellik denetçisini açın (Pencere > Özellikler).

**2** Dreamweaver belgesinde aşağıdakilerden birini yapın:

- SWF dosya yer tutucusunu seçmek için tıklatın; sonra Özellik denetçisinde Düzenle'yi tıklatın.
- SWF dosyasının yer tutucusunu sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşunu basılı tutarak tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Flash'la Düzenle'yi seçin.

Dreamweaver odağı Flash'a aktarır ve Flash seçili SWF dosyasına ilişkin Flash yazma dosyasını (FLA) bulmaya çalışır. Flash bu Flash yazma dosyasını bulamazsa sizden dosyayı bulmanızı ister.

**Not:** FLA dosyası ya da SWF dosyası kilitliyse dosyayı Dreamweaver'da teslim alın.

**3** Flash'ta FLA dosyasını düzenleyin. Flash Belgesi penceresi dosyada Dreamweaver içinden değişiklik yaptığınızı belirtir.

**4** Düzenlemeleri tamamladığınızda Bitti'yi tıklatın.

Flash FLA dosyasını güncelleştirir, SWF dosyası olarak yeniden dışı aktarır, kapanır ve odağı Dreamweaver belgesine döndürür.

**Not:** SWF dosyasını güncelleştirmek ve Flash'ı açık tutmak için Flash'ta Dosya > Dreamweaver için Güncelleştir'i seçin.

**5** Belgedeki güncelleştirilmiş dosyayı görüntülemek için Dreamweaver Özellik denetçisindeki Oynat'ı tıklatın ya da sayfanızı tarayıcı penceresinde önizlemek için F12 tuşuna basın.

## Adobe Device Central ve Flash ile mobil içerik oluşturma

**1** Flash uygulamasını başlatın.

**2** Ana Flash ekranında Create New > Flash File (Mobile) (Yeni Oluştur > Flash Dosyası (Mobil)) seçeneğini belirleyin.

Flash, Adobe® Device Central uygulamasını açar ve Yeni Belge sekmesini görüntüler.

**3** Device Central'da bir Player (Oynatıcı) sürümü ve ActionScript sürümü seçin.

Soldaki Available Devices (Kullanılabilir Aygıtlar) listesi güncelleştirilir. Seçili oynatıcı ve ActionScript sürümünü desteklemeyen aygıtlar soluk görüntülenir.

**4** Bir içerik türü seçin.



Soldaki Available Devices (Kullanılabilir Aygıtlar) listesi güncelleştirilir ve seçilen içerik türünü destekleyen aygıtları (oyuncak sürümü ve ActionScript sürümüyle birlikte) gösterir.

- 5 Available Devices listesinde, bir ya da birden çok hedef aygıt seçin (ya da Device Sets (Aygıt Kümeleri) listesinde bir aygıt ya da ya da aygıt kümesi) seçin.

Device Central seçtiğiniz aygıt ya da aygıtları temel alarak önerilen belge boyutlarını listeler (aygıtların ekran boyutları farklıysa). Geliştirdiğiniz tasarıma ya da içeriğe bağlı olarak, her ekran boyutu için ayrı bir mobil belge oluşturabilir ya da tüm aygıtlar için uygun tek bir boyut bulmayı deneyebilirsiniz. İkinci yaklaşımı seçerken, önerilen en küçük ya da en büyük belge boyutunu ortak payda olarak kullanmak isteyebilirsiniz. Sekmenin en altında özel bir boyut da belirleyebilirsiniz.

- 6 Oluştur'u tıklatın.

Flash başlatılır ve belirlenen aygıt (ya da aygıt grubu) için doğru boyut da dahil olmak üzere Device Central'dan alınan hazır yayın ayarlarıyla bir belge oluşturur.

- 7 Yeni Flash belgesine içerik ekleyin.

- 8 Belgeyi test etmek için Control > Test Movie (Kontrol > Filmi Test Et) seçeneğini belirleyin.

Yeni belge Device Central Emulator (Device Central Benzetimcisi) sekmesinde görüntülenir. 5. adımda Available Devices (Kullanılabilir Aygıtlar) listesinde bir ya da daha çok aygıt seçilmişse yeni bir aygıt kümesi oluşturulur (FLA dosyasına göre adlandırılır) ve Device Sets (Aygıt Kümeleri) panelinde görüntülenir. Emulator (Benzetimci) sekmesinde gösterilen aygıt Device Sets panelinde özel bir simgeyle listelenir. Yeni Flash belgesini başka bir aygıtta test etmek için Device Sets (Aygıt Kümeleri) ya da Available Devices (Kullanılabilir Aygıtlar) listesinde farklı bir aygıtın adını çift tıklatın.

### Ayrıca bkz.

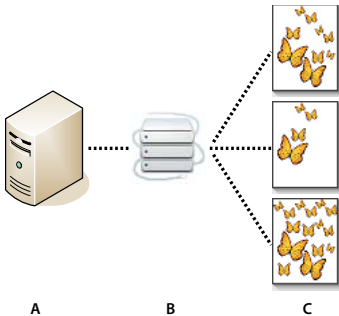
[Device Central'ı Flash ile kullanma](#)

[Flash'ta mobil içerik oluşturma](#)

## Version Cue Hakkında

Version Cue tasarımcıların ortak dosyalar kümesinde işbirliği yaparak çalışmasını sağlayan sanal bir sunucu gibi hareket eder. Tasarımcılar kolay bir şekilde dosya sürümlerini izleyebilir ve işleyebilir.

Version Cue iki bölümden oluşur: Version Cue Sunucusu ve Adobe Drive. Version Cue Sunucusu yerel olarak veya ayrılmış bir bilgisayara yüklenebilir ve Version Cue projeleriyle PDF incelemelerini barındırır. Adobe Drive Version Cue CS4 sunucularına bağlanır. Bağlı sunucu sabit sürücü ya da Explorer, Finder ve Aç, Farklı Kaydet gibi iletişim kutularındaki eşlenmiş ağ sürücülerini görüntüler.



Version Cue

A. Version Cue sunucusu B. Kullanıcılar Adobe Drive kullanarak sunucuya bağlanır C. Kullanıcılar dosyanın farklı sürümlerini çıkarır ve kaydeder

Version Cue'yu çalışmakta olduğunuz dosyanın sürümlerini izlemek ve dosya paylaşımı, sürüm denetimi, yedekler, çevrimiçi incelemeler ve dosya girişi ve çıkışı yapma gibi çalışma grubu işbirliğini etkinleştirmek için kullanın. Version Cue ile yönetilen dosyaları göze veya paylaşılan projeler olarak düzenleyebilirsiniz.

Version Cue, Adobe Bridge ile bütünleştirilmiştir: Version Cue projeleri için dosya tarayıcısı olarak Adobe Bridge uygulamasını kullanın. Adobe Bridge ile Version Cue Sunucularına, projelerine ve dosyalarına erişebilir, Version Cue'nun yönettiği varlıkları görebilir, arayabilir ve bilgileri karşılaştırabilirsiniz.

Kullanıcı erişimini, projeleri ve PDF incelemelerini oluşturmak ve yönetmek; yedekleri yönetmek, içeriği dışa aktarmak ve gelişmiş Version Cue Sunucusu bilgilerini belirtmek için Version Cue Sunucusu Yönetimi uygulamasını kullanın.

**Not:** Version Cue, Adobe Bridge'de Adobe Photoshop® Elements for Macintosh ile kullanılamaz.

Version Cue ayarlama hakkında video için bkz. [www.adobe.com/go/lrvid4038\\_vc\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4038_vc_tr).

### Ayrıca bkz.

[Version Cue videosu](#)

## Flash belgelerini yazdırma

### Flash belgelerinden yazdırma

Belgelerinizi önizlemek ve düzenlemek için Adobe® Flash® CS4 Professional belgelerinden kareler yazdırın veya bir izleyici tarafından Flash Player'dan yazdırılabilecek kareleri belirtin.

Bir Flash belgesinden kareler yazdırırken, yazdırılacak sahne veya karelerin aralığını ve kopya sayısını belirlemek için Yazdır iletişim kutusunu kullanın. Windows'ta, Sayfa Yapısı iletişim kutusu sayfa boyutunu, yönlendirmesini ve kenar boşluğu ayarlarını ve her sayfa için tüm karelerin yazdırılıp yazdırılmayacağını içeren çeşitli yazdırma seçeneklerini belirtir. Macintosh'ta, bu seçenekler Sayfa Yapısı ve Yazdırma Kenar Boşlukları iletişim kutuları arasında bölünmüştür.

Yazdır ve Sayfa Yapısı iletişim kutuları her iki işletim sisteminde de standarttır ve görünümleri seçili yazıcı sürücüsüne bağlıdır.

- 1 Dosya > Sayfa Yapısı (Windows) veya Dosya > Yazdırma Kenar Boşlukları'nı (Macintosh) seçin.
- 2 Sayfa kenar boşluklarını ayarlayın. Kareyi sayfanın ortasına yazdırmak için her iki Orta seçeneğini de seçin.
- 3 Kareler menüsünde, belgedeki tüm kareleri veya her sahnenin sadece ilk karesini yazdırmayı seçin.
- 4 Mizanpaj menüsünde, şu seçenekler arasından seçin:

**Gerçek Boyut** Kareyi tam boyutta yazdırır. Yazdırılan kareyi küçültmek veya büyütme için bir Ölçek değeri girin.

**Tek Sayfaya Sığdır** Her kareyi sayfanın yazdırma alanını dolduracak şekilde küçültür veya büyütür.

**Resimli Taslak** Bir sayfaya birden fazla küçük resim yazdırır. Kutular, Izgara ve Boş seçenekleri arasından seçin. Kareler kutusuna sayfa başına küçük resim sayısını girin. Kare Kenar Boşluğu kutusunda küçük resimler arasındaki boşluğu ayarlayın ve kare etiketini bir küçük resim olarak yazdırmak için Etiket Kareleri'ni seçin.

- 5 Kareleri yazdırmak için Dosya > Yazdır'ı seçin.

## Yazdırmayı devre dışı bırakmak için kare etiketlerini kullanma

Ana Zaman Çizelgesi'ndeki karelerin herhangi birini yazdırmamayı seçmek için bir kareyi !#p olarak etiketleyip SWF dosyasının tümünü yazdırılmaz duruma getirin. Bir kareyi !#p olarak etiketlemek Flash Player bağlam menüsündeki Yazdır komutunu devre dışı bırakır. Ayrıca Flash Player bağlam menüsünü kaldırabilirsiniz.

Flash Player'dan yazdırmayı devre dışı bırakırsanız, kullanıcı kareleri yazdırmak için tarayıcıdaki Yazdır komutunu hala kullanabilir. Bu komut bir tarayıcı özelliği olduğundan, Flash'ı komutu kontrol etmek veya devre dışı bırakmak için kullanamazsınız.

### Ayrıca bkz.

“Yayınlamaya genel bakış” sayfa 389

## Flash Player bağlam menüsünde yazdırmayı devre dışı bırakma

- 1 Yayınlanacak Flash belgesini (FLA dosyası) açın veya etkinleştirin.
- 2 Ana Zaman Çizelgesi'nde ilk anahtar kareyi seçin.
- 3 Özellik denetçisini görüntülemek için Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 4 Özellik denetçisinde, Kare Etiketleri için kareyi yazdırılmaz olarak belirtmek üzere !#p girin.

Bağlam menüsündeki Yazdır komutunu soluklaştırmak için yalnızca bir !#p etiketi belirtin.

**Not:** Ayrıca boş bir kare (bir anahtar kare yerine) seçip, kareyi #p olarak etiketleyebilirsiniz.

## Flash Player bağlam menüsünü kaldırarak yazdırmayı devre dışı bırakma

- 1 Yayınlanacak Flash belgesini (FLA dosyası) açın veya etkinleştirin.
- 2 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
- 3 HTML sekmesini seçin, Menüyü Görüntüle'nin seçimini kaldırın ve Tamam'ı tıklayın.

## Kareleri yazdırırken yazdırma alanı belirtme

- 1 Yazdırılmak üzere ayarlayacağınız kareleri içeren Flash belgesini (FLA dosyası) açın.
- 2 Yazdırılacağını belirtmediğiniz, #p kare etiketine sahip olan ve #p etiketli bir kareyle aynı katman üzerinde bulunan bir kare seçin.
- Çalışmanızı düzenlemek için #p etiketli bir kareden sonra gelen kareyi seçin.
- 3 Sahne Alanı'nda istenen yazdırma alanı boyutunda bir şekil oluşturun. Bir karenin sınırlama kutusunu kullanmak için uygun yazdırma alanı boyutunda herhangi bir nesne içeren bir kare seçin.
- 4 Zaman Çizelgesi'nde sınırlama kutusu için kullanılacak şekli içeren kareyi seçin.
- 5 Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), seçili şekli yazdırma alanının sınırlama kutusu olarak belirtmek için Kare Etiketleri olarak #b etiketini girin.

Zaman Çizelgesi başına yalnızca bir #b kare etiketine izin verilir. Bu seçenek, Print eylemiyle Movie sınırlama kutusu seçeneğini seçmekle aynıdır.

## Yazdırılan arka plan rengini değiştirme

Belge Özellikleri iletişim kutusunda ayarlanan arka plan rengini yazdırabilirsiniz. Zaman Çizelgesi'nin yazdırılacak en düşük katmanının üzerine renkli bir nesne yerleştirerek, sadece yazdırılacak karelerin arka plan rengini değiştirin.

- 1 Zaman Çizelgesi'nin yazdırılacak en düşük katmanının üzerine Sahne Alanı'nı kaplayan doldurulmuş bir şekil yerleştirin.
- 2 Şekli seçin ve Değiştir > Belge'yi seçin. Yazdırma arka planı için bir renk seçin.

Bu eylem, film klipleri ve yüklenmiş SWF dosyalarının arka planları da dahil olmak üzere tüm belgenin arka plan rengini değiştirir.

- 3 Şunlardan birini yapın:

- Bu rengi belgenin arka plan rengi olarak yazdırmak için içine şekli yerleştirdiğiniz kareyi yazdırmak üzere belirleyin.
- Yazdırılmayan kareler için farklı bir arka plan rengi sağlamak üzere 2. ve 3. adımı tekrarlayın. Sonra şekli Zaman Çizelgesi'nin en düşük katmanının üzerine, yazdırılmak için belirlenmemiş olan tüm karelerin içine yerleştirin.

## Flash Player bağlam menüsünden yazdırma

Herhangi bir Flash SWF dosyasından kareler yazdırmak için Flash Player bağlam menüsündeki Yazdır komutunu kullanın.

Bağlam menüsünün Yazdır komutu saydamlığı veya renk efektlerini yazdıramaz ve başka film kliplerinden kareler yazdıramaz; daha gelişmiş yazdırma yetenekleri için `PrintJob` nesnesini veya `print()` işlevini kullanın.

- 1 Belgeyi açın.

Komut, #p etiketli kareleri, yazdırma alanı olarak Sahne Alanı'nı veya belirtilen sınırlama kutusunu kullanarak yazdırır.

Yazdırılacak özel kareler belirlemediyseniz, belgenin ana Zaman Çizelgesi'ndeki tüm kareler yazdırılır.

- 2 Dosya > Yayın Önizlemesi > Varsayılan'ı seçin veya Flash içeriğinizi bir tarayıcıda görüntülemek için F12 tuşuna basın.
- 3 Flash Player bağlam menüsünü görüntülemek için tarayıcı penceresindeki Flash içeriğinde sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).
- 4 Yazdır iletişim kutusunu görüntülemek için Flash Player bağlam menüsünden Yazdır'ı seçin.
- 5 Windows'ta, hangi karelerin yazdırılacağını seçmek için yazdırma aralığını seçin.
- 6 Macintosh'ta, Yazdır iletişim kutusunda yazdırılacak sayfaları seçin.
- 7 Yazıcınızın özelliklerine uygun olarak diğer yazdırma seçeneklerini seçin.
- 8 Tamam'ı (Windows) veya Yazdır'ı (Macintosh) tıklatın.

**Not:** Bağlam menüsünden yazdırma, `PrintJob` nesnesine yapılan çağrılarla etkileşmez.

## Projelerle çalışma:

### Projeler hakkında

Flash projelerini birden çok belge dosyasını tek bir projede yönetmek için kullanabilirsiniz. Flash projeleri birden çok sayıdaki birbiriyle ilgili dosyayı karmaşık uygulamalar oluşturmak üzere birlikte gruplamanızı sağlar.

Bir Flash projesi, FLA ve SWF dosyalarının önceki sürümleri dahil, herhangi bir Flash veya başka dosya türünü içerebilir.

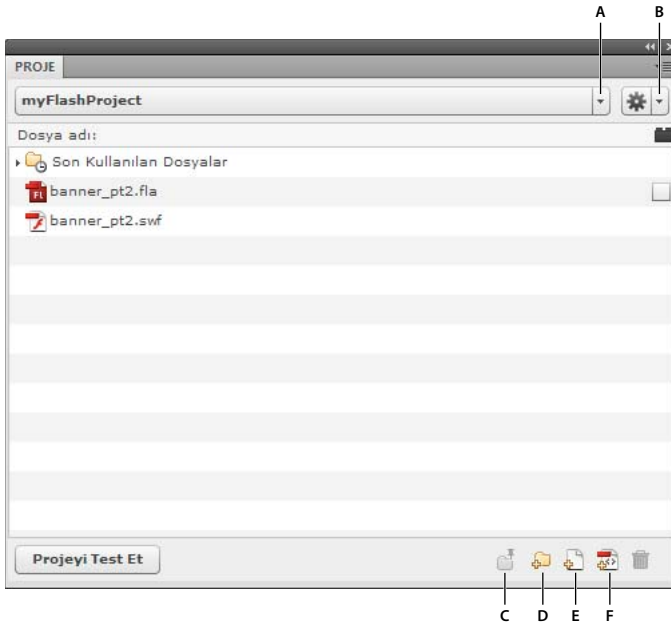
## Proje oluşturma ve yönetme

Proje oluşturmak ve yönetmek için Proje panelini (Pencere > Diğer Paneller > Proje) kullanabilirsiniz. Panel, bir Flash projesinin içeriğini daraltılabilen bir ağaç yapısı halinde gösterir. Panel başlık çubuğu proje adını görüntüler.

Belirli türdeki proje dosyaları eksikse (belirtilenen konumda değilse), kayıp dosyalarla ilgili olarak bir iletişim kutusu hangi öğelerin eksik olduğu konusunda sizi uyaracak ve bunların konumlarına göz atmanız için size fırsat sunacaktır. Kayıp dosyalar, genellikle kök proje klasörünün içinde yer almayan harici klasörlerdir. Diğer tüm klasörler, kök proje klasörünün konumuna göre otomatik olarak güncellenir.

Bir projeyi yayınlarken, Yayınlama Listesi'nde yer alan her FLA dosyası (FLA adının yanında bir onay işareti ile işaretlenir), o dosya için belirlenen yayınlama profili ile yayınlanır.

Aynı anda sadece bir proje açık olabilir. Bir proje açıksa ve başka bir proje açar veya oluşturursanız Flash, otomatik olarak ilk projeyi kaydeder ve kapatır.



Proje paneli

A. Proje menüsü B. Seçenekler menüsü C. İğnele D. Yeni klasör E. Yeni dosya F. Sınıf oluştur

### Ayrıca bkz.

[“Yayınlama profillerini kullanma”](#) sayfa 408

## Proje oluşturma

- 1 Proje menüsünden Yeni Proje'yi seçin.
- 2 Bir klasör seçin.
- 3 Projeniz için bir ad seçin. Proje paneli, varsayılan olarak projeyi içeren klasörün adını kullanır.
- 4 ActionScript Sürümü menüsünden, oluşturmak istediğiniz projenin türünü seçin: ActionScript 3.0 veya ActionScript 2.0.

Flash, projeyi Proje menüsüne ekler ve Proje Paneli, seçili klasörü içeren dizinin içeriğini görüntüler.

Flash, seçtiğiniz ilk klasörün dizinini okur. Dizinleri değiştirmek için, başka proje oluşturun.

### Hızlı Proje oluşturma

Proje paneli, hızlı bir şekilde geçerli olarak açık olan FLA dosyasını temel alan bir proje oluşturmanıza olanak tanır. Hızlı Projeler, diğer projelerle aynıdır.

❖ Proje menüsünden Hızlı Proje'yi seçin.

Flash, en öndeki FLA dosyasını varsayılan dosya olarak kullanarak bir proje oluşturur. Hızlı Proje, FLA dosyasının adını alır.

Hızlı Proje'yi kaldırmak için, Proje menüsünden silin.

Birden çok Hızlı Proje'ye izin verilir.

**Not:** Başka bir projenin kök dizininde bulunan bir FLA dosyasından Hızlı Proje oluşturmak, diğer projenin adını FLA dosyasının adına dönüştürür ve varsayılan belgeyi FLA dosyasına ayarlar.

### Varolan bir projeyi açma

- 1 Proje panelini açmak için Pencere > Diğer Paneller > Proje seçeneklerini belirleyin.
- 2 Proje panelindeki Proje açılır menüsünden Proje Aç seçeneğini belirleyin.
- 3 Klasöre Göz At iletişim kutusunu kullanarak, projeyi içeren klasöre gidin ve Tamam'ı tıklatın.

**Not:** Dreamweaver projelerini Flash Proje panelinde açamazsınız.

### Projeyi kapatma

❖ Seçenekler açılır menüsünden Projeyi Kapat'ı seçin.

### Proje silme

- 1 Silmek istediğiniz Proje'yi açın.
- 2 Seçenekler açılır menüsünden Projeyi Sil seçeneğini belirleyin.
- 3 Projenin nasıl silineceğini seçin:
  - Geçerli olarak etkin olan projeyi Proje Panel'inden sil.
  - Geçerli etkin projeyi Proje Panel'inden sil ve proje dizininde depolanan tüm dosyaları sil. Böylece seçili dosyaların tümü dosya sisteminden silinir.

Flash, seçili projeyi Proje panelinden kaldırır.

### Önceki projeleri yeni proje biçimine dönüştürme

Önceki Flash sürümlerinde, projeler .flp dosya adı uzantısına sahip bir XML dosyası (örneğin, Projem.flp) kullanıyordu. Önceki Flash sürümlerinde oluşturulan projeleri kullanmak için, eski projeyi yeni formata dönüştürmeniz gerekir.

- 1 Proje panelini açmak için Pencere > Diğer Paneller > Proje seçeneklerini belirleyin.
- 2 Proje panelindeki Proje açılır menüsünden Proje Aç seçeneğini belirleyin.
- 3 Klasöre Gözet iletişim kutusunu kullanarak FLP dosyasını içeren klasöre gidin ve ardından Tamam'ı tıklatarak dönüştürülen projenin kök klasörü olarak bu klasörü belirtin.

Proje panelinde görüntülenecek belirtilen klasörün içerikleri.

## Projeye yeni bir dosya veya klasör ekleme

Proje paneli, dosya ve klasör açmanıza, oluşturmanıza ve kaldırmanıza olanak sağlar.

Proje paneli, dosyaları dosya adı uzantısına göre filtreler. Ancak, dosya adının başına alt çizgi gibi özel bir karakter ekleyerek dosyaları elle gizleyebilirsiniz. Bu özelliği etkinleştirmek için, filtrelenecek özel karakterleri Panel Tercihleri'nin (Seçenekler > Panel Tercihleri) "Şu karakterle başlayan dosya veya klasörleri gizle" bölümüne girin.

Proje Paneli, varsayılan olarak, yalnızca Flash belge türlerini (FLA, SWF, SWC, AS, JSFL, ASC, MXML, TXT, XML) gösterir, ancak Panel Tercihleri'nin (Seçenekler > Panel Tercihleri) Ayarlar sekmesinde özel türler ekleyebilirsiniz.

Proje paneli, son açılan dosyaların tümünü proje ağacının üst kısmındaki Son Kullanılan Dosyalar klasöründe bulunan panelde gösterir.

Son Kullanılan Dosyalar, açıldıkları sıraya göre sıralanır. Yalnızca Proje paneliyle açılan dosyalar bu listede görünür. Son kullanılan dosyalar klasörünü devre dışı bırakmak/etkinleştirmek için, Panel Tercihleri'nin Ayarlar Sekmesi'nde Son Kullanılan Dosyaları Göster onay kutusunun işaret durumu değiştirin. Listede kaç dosya gösterileceğini de belirtebilirsiniz.

Son Kullanılan Dosyalar listesini temizlemek için, Seçenekler menüsünden Son Kullanılan Dosyaları Temizle'yi seçin veya Son Kullanılan Dosyalar klasörünü sağ tıklayıp bağlam menüsünden Son Kullanılan Dosyaları Temizle'yi seçin. Son kullanılan dosyalar listesinin temizlenmesi, dosyaları bilgisayarınızda kaldırmaz.

- 1 Dosya veya klasörü oluşturmak istediğiniz klasörü seçin. Seçim yoksa, Flash, dosya veya klasörü proje kök klasöründe oluşturur.
- 2 Panelin alt kısmındaki Yeni Dosya veya Yeni Klasör düğmesini tıklatın.
- 3 Bir ad ve dosya türü (yalnızca dosyalar için) seçin. Yeni dosyayı Flash'ta açmak için Oluşturduktan Sonra Dosyayı Aç onay kutusunu seçin. Daha sonra Dosya Oluştur'u tıklatın.

**Not:** Belirttiğiniz ada sahip bir dosya veya klasör zaten varsa, bir iletişim kutusu, sizi varolan dosya veya klasörle ilgili uyarır.

Yeni dosya, dosya listesinde görünür.

## Projeyi Yeniden Adlandırma

- 1 Proje panelinde proje adını seçin.
- 2 Seçenekler açılır menüsünden Projeyi Yeniden Adlandır'ı seçin.
- 3 Yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

## Flash'ta Proje panelinden dosya açma

❖ Proje panelindeki dosya adını çift tıklatın.

Dosya yerel bir dosya türündeysse (Flash geliştirme aracı tarafından desteklenen bir türdeyse), dosya Flash içinde açılır. Dosya yerel olmayan bir dosya türündeysse, oluşturulduğu uygulamada açılır.

## Bir dosyayı veya klasörü projeden kaldırma

- 1 Dosya listesinden kaldırmak istediğiniz dosyayı veya klasörü seçin.
  - 2 Simge tepsisinin sağ tarafındaki Sil simgesini tıklatın veya Sil tuşuna basın.
- Ayrıca, dosyayı veya klasörü sağ tıklayıp bağlam menüsünden Sil'i de seçebilirsiniz.
- 3 Görünen iletişim kutusunda seçiminizi onaylayın.

Flash, dosyayı sabit sürücünüzden tamamen siler. Bir dosyanın veya klasörün silinmesi geri alınamaz. Bir klasörün silinmesi, aynı zamanda klasördeki dosyaları ve alt klasörleri de kaldırır.

### Projeye harici klasör ekleme

Proje Paneli, *konumlar* olarak adlandırılan, proje kök klasörü haricindeki klasörlerin eklenmesine olanak tanır. Klasör yolları global olarak veya proje bazında eklenebilir (veya gösterilip gizlenebilir). Konumlar diğer klasörlerle aynı görevi yapar ve proje kök klasöründeki klasörlerle aynı işlevselliğe sahiptir.

- 1 Panel veya Proje Tercihleri'ni açın.
- 2 Konumlar sekmesini seçin.
- 3 Konumları, proje dosya listesinde görünür kılmak için, "Kök proje klasörü dışında ek kaynak klasörler belirt" onay kutusunu işaretleyin.
- 4 "+" düğmesini tıklatın.
- 5 Ekleme istediğiniz harici klasöre gözetin.
- 6 Konuma bir ad verin.

Proje veya Panel tercihlerinde istenen konum seçilip Konumu Yeniden Adlandır düğmesi tıklatılarak, istendiğinde konum adları değiştirilebilir.

- 7 Konum ekleme işlemini tamamladığınızda, iletişim kutusunu kapatmak için Tamam'ı tıklatın. Konum klasörleri, dosya listesindeki tüm klasörlerin üzerinde görüntülenir.

İşletim sistemi dosya tarayıcısında bir konumu silemez veya kaldıramazsınız. Konumları silmek için Proje veya Panel tercihlerindeki Konumlar sekmesini kullanın.

### ActionScript sınıfları oluşturun

Proje paneli, ActionScript paket yapısı içinde şablon tabanlı ActionScript sınıfları oluşturmayı destekler. Belirtilen paketlerin içine sınıf dosyaları eklemek için, Sınıf Oluştur düğmesini kullanın. ActionScript 3.0 ve ActionScript 2.0 şablonları desteklenir.

Sınıflar için seçenek belirtmek üzere panel tercihlerini kullanın. Panel tercihlerinin Sınıflar sekmesindeki Sınıfların Kaydedileceği Konum metin kutusunda bir klasör belirtirseniz, Proje paneli bu klasörün yeni sınıflar için varsayılan konum olduğunu belirtmek üzere klasörü proje dizininde <> sembolüyle gösterir. Flash, Proje paneli üzerinden yayınlama sırasında bu klasörü sınıf yoluna ekler.

Bu sınıf yolu klasörü, proje klasörünüzün alt dizininde, proje klasörünüzle ilişkili bir dizinde veya bilgisayarınızın herhangi bir yerinde bulunabilir. Sınıf yolunu panel tercihlerinde global olarak belirleyebilir veya Proje tercihlerinde her proje için ayrı olarak belirleyebilirsiniz. Varsayılan olarak tüm sınıf paketleri, projenizin kök dizininde saklanır.

Sınıfların klasör görünürlüğü, Proje paneli tercihlerinin Ayarlar sekmesinde değiştirilebilir.

- 1 Proje panelinin alt kısmındaki Sınıf Oluştur düğmesini tıklatın.
- 2 Sınıfınızın paket yolunu girin.
- 3 Kütüphanenizde (paket yolunuzla aynı klasör yapısında) bir film klipi oluşturmak için Sınıfı Kütüphane Sembolüne Bağla seçeneğini belirleyin. Varolan bir film klipini bağlamak için, kütüphanede bir film klipi seçin ve Sınıf Oluştur iletişim kutusunda Seçili Kütüphane Sembolünü Kullan seçeneğini belirleyin. Flash, film klipini kütüphanedeki uygun konuma taşır ve sembol bağlantısını yeni sınıfı yansıtacak şekilde günceller.
- 4 Seçili film klipinin zaman çizelgesindeki tüm adlandırılmış örnekleri açıklamak üzere değişken bildirileri eklemek ve ifadeleri yeni sınıf dosyasına içeri aktarmak için Sahne Alanı Örneklerini Bildir'i seçin.



5 Sınıf dosyanız oluşturulduktan sonra düzenleme için dosyayı açmak üzere, Oluşturduktan Sonra Dosyayı Aç'ı seçin.

6 Sınıf Oluştur'u tıklayın.

Proje paneli, sınıf dosyasını sınıf şablonunu temel alarak oluşturur ve gerekirse dizinleri oluşturarak uygun paket dizinine yerleştirir.

Sınıf Oluştur düğmesi tıklatıldığında, sınıf dosyalarının üzerine yazılmaz. Dosya varsa, yeni bir dosya oluşturulmaz. Bu, varolan bir sınıfı bir film klibine bağlamak istediğinizde faydalı olabilir; film klibini uygun kütüphane klasörüne taşıyıp uygun bağlantıları ayarlamanız yeterlidir.

## Sınıf şablonları oluşturma

Proje paneli, sınıf dosyaları oluşturulurken kullanılan basit bir şablon yapısını destekler. Bu sistem dört dosyadan oluşur. Temel dosyalarının tümü, /Project/templates/ alt dizinindeki Flash Configuration klasöründe bulunur.

Bu dört dosya şunlardır:

- 1 boundClass\_as2.as
- 2 boundClass\_as3.as
- 3 standardClass\_as2.as
- 4 standardClass\_as3.as

Bu şablon dosyalarından her biri, yeni bir sınıf oluşturulduğunda dinamik verilerle değiştirilen özel şablon etiketlerine sahiptir. Bu etiketleri sınıf şablon dosyanızın herhangi bir yerine yerleştirebilirsiniz.

Her dosyada şu etiketler bulunmaktadır:

- Tüm sınıflar:
  - %PACKAGE\_NAME%
  - %CLASS\_NAME%
  - %BASE\_CLASS\_NAME% (yalnızca AS3)
- Yalnızca bağlı sınıf:
  - %LINKAGE\_ID%
  - %AUTO\_IMPORTS%
  - %AUTO\_ELEMENTS%

Bir şablon dosyası oluşturmak için, şablon dosyalarını değiştirebilir veya kendi sınıf şablonunuzu oluşturabilirsiniz. Varsayılan sınıf şablonlarını değiştirmek için, Panel Tercihleri'ni açın ve doğru şablon dosyasına gözetin. Flash, bundan böyle tüm projeleriniz için bu dosyayı kullanır.

Proje tercihleri iletişim kutusu, şablon dosyalarını proje bazında belirlemenize olanak veren benzer bir sekme içerir.

Panel tercihlerindeki şablon kümesi, yalnızca yeni projeler oluşturulurken kullanılır. Bir projenin şablon yolunu değiştirmek için, şablon yolunu Proje tercihlerinde belirleyin. Proje ve Panel tercihlerindeki şablon yollarının mutlak olması gerekir. İlişkili yollar desteklenmez.

## Dizin işleme

Büyük projelerle çalışırken, yalnızca belirli bir dizindeki dosyaları göstererek kalabalığı azaltabilirsiniz.

- 1 İşlemek istediğiniz dizini seçin.

## 2 Dizini İğnele düğmesini tıklatın.

Dizini İğnele düğmesi, Dizinden İğnelemeyi Kaldır düğmesine dönüşür ve seçili dizin, proje listesinin kök dizininde görünür.

Farklı bir dizini iğnelemek için ilk olarak geçerli iğnelenmiş dizinin iğnelemesini kaldırın.

Konumlar ve sınıflar klasörü (ve bunların alt klasörleri) de iğnelenebilir. Bir konum veya sınıflar klasörü (veya alt klasörü) iğnelendiğinde, sınıflar klasörü görünmez.

## FLA dosyalarını derleme

- Bir FLA dosyasını test etmek, yayınlamak veya dışa aktarmak için, proje ağacındaki herhangi bir FLA dosyasını sağ tıklatın (Windows) veya command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden uygun eylemi seçin.
- Bir projeyi test etmek için, Projeyi Test Et düğmesini tıklatın.

Flash, varsayılan belge olarak belirtilen filmi derler ve elde edilen SWF dosyasını açar. Herhangi bir FLA dosyasını sağ tıklatarak (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatarak (Macintosh) ve bağlam menüsünden Varsayılan Belge Yap'ı seçerek istediğiniz zaman varsayılan belgeyi değiştirebilirsiniz.

Proje paneli, bir yayınlama listesi oluşturmanıza olanak tanır. Bu, istendiğinde toplu olarak derlenebilecek bir FLA dosyası listesidir.

- Yayınlama listesine dosya eklemek veya listeden dosya kaldırmak için, proje listesindeki her FLA dosyasının sağındaki onay kutusunu seçin.
- Yayınlama listesindeki dosyaları yayınlamak için, Proje paneli Seçenekler menüsünde Yayınlama Listesi'ni tıklatın. Derleme sırasında FLA dosyalarından birinde hata oluşursa, Proje paneli listeyi derlemeyi durdurur ve hatayı Çıktı panelinde görüntüler.

## Flex sınıf dosyaları ile kullanılmak üzere Flash projeleri oluşturma

Flash, Flex'te kullanılmak üzere kaplamalar ve başka görsel öğeler oluşturmanızı sağlar, ayrıca Flex'te ActionScript kodu oluşturmanıza izin verir ancak Flash'ı kullanarak sonuç SWF dosyasını yayınlamanıza izin vermez. Proje paneli, Flash uygulamasında Flex sınıfı dosyalarının kullanımını desteklemek için, Flex SDK tanımlamasına yönelik destek sağlar.

Flash içinde Flex sınıflarını kullanmak için, Flex SDK'nin konumunu belirtmeniz gerekir.

- 1 Proje oluşturma.
- 2 Seçenekler açılır menüsünden Proje Özellikleri'ni seçin.
- 3 Yollar sekmesini seçin ve dizin yolunu girin veya Flex SDK'ye gözetin. Örneğin: C:\Program Files\Adobe FlexBuilder 3\sdk\3.0.0
- 4 Yollar sekmesinden Kaynak sekmesini seçin ve sonra ActionScript sınıfı dosyalarını içeren herhangi bir klasöre yolu ekleyin.

Yol girmek için Artı (+) düğmesini tıklatın veya sınıf dosyalarını içeren bir klasörü seçmek için Gözet düğmesini tıklatın. Bir yolu silmek için, yolu seçip Eksi (-) düğmesini tıklatın.

- 5 Kütüphane sekmesini seçin ve SWC (Flash bileşeni) dosyalarına veya SWC dosyalarını içeren klasörlere yolu girin.

Yol girmek için Artı (+) düğmesini tıklatın veya SWC dosyalarını içeren bir klasörü seçmek için Gözet düğmesini tıklatın. SWC dosyasını veya klasörü silmek için dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklatın.

- 6 Harici Kütüphane sekmesini seçin ve SWC (Flash bileşeni) dosyalarına veya çalışma zamanı paylaşılan kütüphaneler olarak yüklenen SWC dosyalarını içeren klasörlere yolu girin.

Yol girmek için Artı (+) düğmesini tıklatın veya SWC dosyalarını içeren bir klasörü seçmek için Gözet düğmesini tıklatın. SWC dosyasını veya klasörü silmek için dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklatın.

7 Tamam'ı tıklatın.

## Bul ve Değiştir

### Bul ve Değiştir hakkında

Bul ve Değiştir özelliği şunları yapmanızı sağlar:

- Bir metin dizesi, font, renk, sembol, ses dosyası, video dosyası veya içe aktarılmış bitmap dosyası aramak.
- Belirtilen öğeyi aynı türden başka bir öğeyle değiştirmek. Belirtilen öğenin türüne bağlı olarak, Bul ve Değiştir iletişim kutusunda farklı seçenekler bulunur.
- Geçerli belge veya geçerli sahnede öğeleri bulmak ve değiştirmek.
- Bir öğenin bir sonraki tekrarlamasını veya tüm tekrarlamalarını aramak ve geçerli tekrarlamayı veya tüm tekrarlamaları değiştirmek.

**Not:** Bir ekran tabanlı belgede, geçerli belge veya geçerli ekranda öğeleri bulup değiştirebilirsiniz ancak sahneleri kullanamazsınız.

Canlı Düzenleme seçeneği belirtilen öğeyi doğrudan Sahne Alanı üzerinde düzenlemenizi sağlar. Bir sembol ararken Canlı Düzenleme'yi kullanırsanız, Flash sembolü yerinde düzenleme modunda açar.

Bul ve Değiştir iletişim kutusunun alt tarafındaki Bul ve Değiştir Günlüğü aradığınız öğelerin konumunu, adını ve türünü gösterir.

### Ayrıca bkz.

“[Ekranlarla çalışma](#)” sayfa 324

### Metin bulma ve değiştirme

- 1 Düzenle > Bul ve Değiştir'i seçin.
- 2 Tür açılır menüsünden Metin'i seçin.
- 3 Metin kutusuna, bulunacak metni girin.
- 4 Değiştir Metin kutusuna, varolan metinle değiştirilecek metni girin.
- 5 Metin arama için seçenekleri seçin:

**Tam Sözcük** Belirtilen metin dizesini sadece, iki taraftan da boşluklar, tırnaklar veya benzer işaretlerle sınırlanmış bir tam sözcük olarak arar. Tam Sözcük seçili değilken, belirtilen metin daha büyük bir kelimenin parçası olarak aranabilir. Örneğin, Tam Sözcük seçili değilken, *yer* için bir arama *bariyer*, *yerleştirme* gibi kelimeleri ortaya çıkarır.

**Büyük/Küçük Harf Eşleştir** Bulurken ve değiştirirken, belirtilen metnin büyük/küçük harf formatına tam olarak uyan metinleri arar.

**Normal İfadeler** ActionScript içerisinde normal ifadeler kullanarak metin arar. Bir ifade Flash tarafından değerlendirilebilen ve bir değer döndüren herhangi bir komuttur.

**Metin Alanı İçeriği** Bir metin alanının içeriğini arar.

**Kareler/Katmanlar/Parametreler** Kare etiketleri, katman adları, sahne adları ve bileşen parametrelerini arar.

**ActionScript'teki dizeler** Belge veya sahnedeki ActionScript içerisindeki dizeleri (tırnak işareti içindeki metinler) arar (harici ActionScript dosyaları aranmaz).

**ActionScript** Kod ve dizeler dahil olmak üzere ActionScript'in tamamını arar.

6 Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

**Not:** 7. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.

7 Metin bulmak için şunlardan birini yapın:

- Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
- Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.

8 Metni değiştirmek için şunlardan birini yapın:

- Belirtilen metnin geçerli seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
- Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

## Font bulma ve değiştirme

1 Düzenle > Bul ve Değiştir seçeneklerini belirleyin.

2 Tür açılır menüsünden Font'u seçin, sonra da şu seçeneklerden birini seçin:

- Font adına göre aramak için Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font seçin veya kutuya bir font adı girin. Font Adı seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm fontlar aranır.
- Font stiline göre aramak için Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Font Stili seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font stilleri aranır.
- Font boyutuna göre aramak için Font Boyutu'nu seçin ve aranacak font boyutu aralığını belirtmek amacıyla minimum ve maksimum font boyutu değerlerini girin. Boyut seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font boyutları aranır.
- Belirtilen fontu farklı bir font adıyla değiştirmek için Değiştir'in altında Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font adı seçin veya kutuya bir ad girin. Değiştir'in altında Font Adı seçili değilken, geçerli font adı değişmeden kalır.
- Belirtilen fontu farklı bir font stiliyle değiştirmek için Değiştir'in altında Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Değiştir'in altında Font Stili seçili değilken, belirtilen fontun geçerli stili değişmeden kalır.
- Belirtilen fontu farklı bir font boyutuyla değiştirmek için Değiştir'in altında Boyut'u seçin ve minimum ve maksimum font boyutu için bir değer girin. Değiştir'in altında Boyut seçili değilken, belirtilen fontun geçerli boyutu değişmeden kalır.

3 Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

**Not:** 4. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.

4 Font bulmak için şunlardan birini yapın:

- Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
- Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.

5 Bir fontu değiştirmek için şunlardan birini yapın:

- Belirtilen fontun geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
- Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

## Renk bulma ve deęiřtirme

Gruplanmış nesnelerde renkleri bulup deęiřtiremezsiniz.

**Not:** Bir Flash belgesindeki bir GIF veya JPEG dosyasında renkleri bulmak ve deęiřtirmek için dosyayı bir görüntü düzenleme uygulamasında düzenleyin.

- 1 Düzenle > Bul ve Deęiřtir seçeneklerini belirleyin.
- 2 Tür açılır menüsünden Renk'i seçin.
- 3 Bir renk aramak için Renk kontrolünü tıklatın ve şunlardan birini yapın:
  - Renk açılır penceresinden bir renk örneęi seçin.
  - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk deęeri girin.
  - Sistem Renk Seçicisi düęmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
  - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
- 4 Belirtilen rengi deęiřtirmek üzere bir renk seçmek için Deęiřtir'in altında Renk kontrolünü seçin ve şunlardan birini yapın:
  - Renk açılır penceresinden bir renk örneęi seçin.
  - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk deęeri girin.
  - Sistem Renk Seçicisi düęmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
  - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
- 5 Rengin hangi tekrarlamasının bulunup deęiřtirileceęini belirtmek için Dolgular, Konturlar veya Metin seçeneklerini ya da bu seçeneklerin herhangi bir kombinasyonunu seçin.
- 6 Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

**Not:** Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.

- 7 Renk bulun.
  - Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
  - Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
- 8 Rengi deęiřtirin.
  - Belirtilen rengin geçerli tekrarlamasını deęiřtirmek için Deęiřtir'i seçin.
  - Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını deęiřtirmek için Tümünü Deęiřtir'i seçin.

## Sembol bulma ve deęiřtirme

Sembolleri bulup deęiřtirmek için, sembolü ada göre aratın. Bir sembolü film klibi, düęme veya grafik gibi herhangi bir türden başka bir sembolle deęiřtirin.

- 1 Düzenle > Bul ve Deęiřtir'i seçin.
- 2 Tür açılır menüsünden Sembol'ü seçin.
- 3 Adı için açılır menüden bir ad seçin.
- 4 Deęiřtir'in altında, Adı için açılır menüden bir ad seçin.
- 5 Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

**Not:** Bir sonraki adımda *Tümünü Bul'u* seçseniz bile, *düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.*

6 Bir sembol bulmak için şunlardan birini yapın:

- Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını bulmak için *Sonrakini Bul'u* tıklatın.
- Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını bulmak için *Tümünü Bul'u* tıklatın.

7 Bir sembolü değiştirmek için şunlardan birini yapın:

- Belirtilen sembolün geçerli tekrarlamasını değiştirmek için *Değiştir'i* seçin.
- Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını değiştirmek için *Tümünü Değiştir'i* seçin.

## Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme

1 Düzenle > Bul ve Değiştir'i seçin.

2 Tür açılır menüsünden Ses, Video veya Bitmap'i seçin.

3 Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.

4 Değiştir'in altında, Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.

5 Belirtilen ses, video veya bitmapin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için *Canlı Düzenleme'yi* seçin.

**Not:** Bir sonraki adımda *Tümünü Bul'u* seçseniz bile, *düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.*

6 Ses, video veya bitmap bulun.

- Belirtilen ses, video veya bitmapin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için *Sonrakini Bul'u* tıklatın.
- Belirtilen ses, video veya bitmapin tüm tekrarlamalarını bulmak için *Tümünü Bul'u* tıklatın.

7 Sesi, videoyu veya bitmapi değiştirin.

- Belirtilen ses, video veya bitmapin geçerli olarak seçili tekrarlamasını değiştirmek için *Değiştir'i* tıklatın.
- Belirtilen ses, video veya bitmapin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için *Tümünü Değiştir'i* tıklatın.

## Şablonlar

Şablonlar, kendi amaçlarınıza uygun olarak özelleştirebileceğiniz içeriklerle önceden konfigüre edilmiş FLA dosyalarıdır. Kullanılabilir birçok farklı şablon vardır.

### Şablonlar hakkında

Flash şablonları, yaygın projeler için size kullanımı kolay başlangıç noktaları sağlar. Flash uygulamasına reklamcılık projeleri için birçok şablon dahil edilmiştir.

Mobil cihazlara yönelik Flash dosyalarını geliştirme hakkında daha fazla bilgi için bkz. Adobe Mobile Devices sitesi, [www.adobe.com/go/devnet\\_devices\\_tr](http://www.adobe.com/go/devnet_devices_tr).

### Reklam şablonları

Reklam şablonları Interactive Advertising Bureau (IAB) tarafından tanımlanan ve endüstrice kabul edilen standart zengin ortam türleri ve boyutlarının oluşturulmasını kolaylaştırır. IAB onaylı reklam türleri hakkında daha fazla bilgi için IAB.net adresindeki IAB sitesini ziyaret edin.

Reklamları sağlamlık açısından çeşitli tarayıcı ve platform kombinasyonlarında test edin. Uygulamanız, hata mesajları, tarayıcı çökmeleri veya sistem çökmelerine neden olmuyorsa sağlam sayılır.

Kullanıcılarınızın kullandıklarına yakın görevler içeren ayrıntılı test planları oluşturmak için web sitesi şefleri ve ağ yöneticileriyle birlikte çalışın. Bu planları genel olarak erişilebilir yapın ve düzenli olarak güncelleyin. Satıcılar, teknolojilerinin sağlam olarak çalıştığı tarayıcı ve platform kombinasyonlarını belirten ayrıntılı planlar yayınlamalıdır. Örnekler IAB.net sitesinin IAB Rich Media Testing bölümünde bulunmaktadır. Reklamların boyut ve dosya formatı gereksinimleri satıcı ve siteye bağlı olarak değişebilir. Reklamın tasarımını etkileyebilecek bu gereksinimleri öğrenmek için satıcınız, Internet servis sağlayıcınız veya IAB ile görüşün.

## Şablonları kullanma

- 1 Dosya > Yeni'yi seçin.
- 2 Şablonlar sekmesini tıklatın.
- 3 Bir şablon seçin ve Tamam'ı tıklatın.
- 4 FLA dosyasına içerik ekleyin.
- 5 Dosyayı kaydedin ve yayınlayın.

## Bölüm 4: İçe aktarılan resim kullanma

Adobe® Flash® CS4 Professional uygulamasının önemli bir avantajı, başka uygulamalarda oluşturulmuş resimleri içe aktarabilmeniz ve bu varlıkları Flash belgelerinizde kullanabilmenizdir. Vektör grafikleri ve bitmap görüntülerini çeşitli dosya formatlarında içe aktarabilirsiniz, bu da Adobe® Flash® CS4 Professional'ı çok yönlü bir ortam sanatları aracı yapar.

Bir bitmapi içe aktardığınızda; sıkıştırma ve kenar yumuşatma uygulayabilir, bitmapi doğrudan bir Adobe® Flash® CS4 Professional belgesine yerleştirebilir, dolgu olarak kullanabilir, harici bir düzenleyicide düzenleyebilir, piksellere parçalayabilir ve Adobe® Flash® CS4 Professional'da düzenleyebilir ya da vektör resmine dönüştürebilirsiniz.

### Flash'a resim yerleştirme

#### Flash'a resim içe aktarma hakkında

Adobe® Flash® CS4 Professional başka uygulamalarda oluşturulan resimleri kullanabilir. Vektör grafikleri ve bitmapleri çeşitli dosya formatlarında içe aktarabilirsiniz. QuickTime® 4 veya daha sonrası sisteminizde yüklüyse, ek vektör ve bitmap dosya formatlarını içe aktarabilirsiniz. Adobe® FreeHand® dosyaları (MX sürümü ve daha öncesi) ve Adobe® Fireworks® PNG dosyalarını doğrudan Flash'a, bu formatların niteliklerini koruyarak içe aktarabilirsiniz.

Flash'a içe aktardığınız grafik dosyalarının boyutu en az 2 piksel x 2 piksel olmalıdır.

Çalışma zamanı sırasında bir Flash SWF dosyasına JPEG dosyaları yüklemek için `loadMovie` eylem veya yöntemini kullanın. Ayrıntılı bilgi için bkz. `loadMovie` (MovieClip.loadMovie yöntemi), [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) veya Film klipleriyle çalışma, *ActionScript 3.0'ı Programlama*.

Flash vektör grafiklerini, bitmapleri ve görüntü dizilerini şu şekilde içe aktarır:

- Adobe® Illustrator® ve Adobe® Photoshop® dosyalarını Flash'a içe aktardığınızda, resminizin görsel verilerinin çoğunu ve belirli görsel niteliklerin Flash geliştirme ortamıyla düzenlenebilirlik yeteneğini korumanıza olanak tanıyan içe aktarma seçeneklerini belirtebilirsiniz.
- FreeHand'den Flash'a vektör görüntüleri içe aktardığınızda, FreeHand katmanları, sayfaları ve metin bloklarını korumak için seçenekleri belirleyin.
- Fireworks'ten PNG görüntüleri içe aktarırken, dosyaları Flash'ta değiştirmek üzere düzenlenebilir nesneler olarak veya Fireworks'te düzenleyip güncellemek üzere düzleştirilmiş dosyalar olarak içe aktarın.
- Görüntü, metin ve kılavuzları korumak için seçenekleri belirleyin.

**Not:** Fireworks'ten bir PNG dosyasını kopyalama ve yapıştırma yoluyla içe aktırırsanız, dosya bitmape dönüştürülür.

- SWF ve \* Meta Dosyası Formatı (WMF) dosyalarından doğrudan bir Flash belgesine (bir kütüphane yerine) içe aktardığınız vektör görüntüleri, geçerli katmandaki bir grup olarak içe aktarılır.
- Doğrudan bir Flash belgesine içe aktardığınız bitmapler (taranmış fotoğraflar, BMP dosyaları), geçerli katmanda tek nesneler olarak içe aktarılır. Flash içe aktarılan bitmaplerin saydamlık ayarlarını korur. Bir bitmapi içe aktarma, bir SWF dosyasının dosya boyutunu artırabileceğinden, içe aktarılan bitmapleri sıkıştırmayı düşünün.



**Not:** Bitmapler bir uygulama veya masaüstünden Flash'a sürüklenip bırakılarak içe aktarıldığında, bitmap saydamlığı korunmayabilir. Saydamlığı korumak için içe aktarmak üzere Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar komutlarını kullanın.

- Doğrudan bir Flash belgesine içe aktardığınız herhangi bir görüntü sırası (örneğin, bir PICT ve BMP sırası), geçerli katmanda ardışık anahtar kareler olarak içe aktarılır.

#### Ayrıca bkz.

“İçe aktarılan bitmapler” sayfa 87

“Video” sayfa 290

“Ses” sayfa 280

“Bitmap özelliklerini ayarlama” sayfa 88

## Flash'a resim içe aktarma

Flash, ya doğrudan Sahne Alanı'na ya da kütüphaneye çeşitli dosya formatlarında resimleri içe aktarmanıza izin verir.

#### Ayrıca bkz.

“Semboller, örnekler ve kütüphane varlıkları” sayfa 149

## Flash'a dosya içe aktarma

1 Şunlardan birini yapın:

- Bir dosyayı doğrudan geçerli Flash belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar seçeneklerini belirleyin.
- Bir dosyayı geçerli Flash belgesinin kütüphanesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye Aktar seçeneklerini belirleyin. (Bir kütüphane ögesini bir belgede kullanmak için ögeyi Sahne Alanı'na sürükleyin. )

2 Dosya Türü (Windows) veya Göster (Macintosh) açılır menüsünden bir dosya formatı seçin.

3 İstenilen dosyaya gidin ve dosyayı seçin. İçe aktarılmış bir dosyanın birden çok katmanı varsa, Flash yeni katmanlar oluşturabilir (içe aktarma dosyasının türüne bağlı olarak). Oluşturulduysa, yeni katmanlar Zaman Çizelgesi'nde görünür.

4 Aç'ı tıklatın.

5 İçe aktarmakta olduğunuz dosyanın adı bir sayıyla bitiyorsa ve aynı klasörde ilave ardışık numaralandırılmış dosyalar bulunuyorsa, şunlardan birini yapın:

- Tüm ardışık dosyaları içe aktarmak için Evet'i tıklatın.
- Sadece belirtilen dosyayı içe aktarmak için Hayır'ı tıklatın.

Şunlar bir dizi olarak kullanılacak dosya adlarına örnektir:

Kare001.gif, Kare002.gif, Kare003.gif

Kedi 1, Kedi 2, Kedi 3

Yurume-001.ai, Yurume-002.ai, Yurume-003.ai

## Bir bitmapi başka bir uygulamadan geçerli Flash belgesine doğrudan yapıştırma

1 Diğer uygulamadaki görüntüyü kopyalayın.

2 Flash'ta, Düzenle > Ortaya Yapıştır'ı seçin.

## Vektör veya bitmap dosyaları için desteklenen dosya formatları

QuickTime 4 veya daha sonrasının sisteminizde kurulu olup olmamasına bağlı olarak, Flash farklı vektör ve bitmap dosya formatlarını içe aktarabilir. Flash'ı QuickTime 4 yükleyken kullanmak, özellikle geliştiricilerin hem Windows hem Macintosh platformlarında çalıştığı ortak projeler için faydalıdır. QuickTime 4 belirli dosya formatları (PICT, QuickTime Movie ve diğerleri dahil) için desteği her iki platforma da yayar.

QuickTime 4'ün yüklü olup olmadığına bakmadan, Flash 8 veya daha sonrasına şu vektör ve bitmap dosya formatlarını içe aktarabilirsiniz:

| Dosya türü                                     | Uzantı                         | Windows | Macintosh |
|------------------------------------------------|--------------------------------|---------|-----------|
| Adobe Illustrator (sürüm 10 veya daha öncesi)) | .ai                            | •       | •         |
| Adobe Photoshop                                | .psd                           | •       | •         |
| AutoCAD® DXF                                   | .dxf                           | •       | •         |
| Bitmap                                         | .bmp                           | •       | •         |
| Geliştirilmiş Windows Meta Dosyası             | .emf                           | •       |           |
| FreeHand                                       | .fh7, .fh8, .fh9, .fh10, .fh11 | •       | •         |
| FutureSplash Player                            | .spl                           | •       | •         |
| GIF ve animasyonlu GIF                         | .gif                           | •       | •         |
| JPEG                                           | .jpg                           | •       | •         |
| PNG                                            | .png                           | •       | •         |
| Flash Player 6/7                               | .swf                           | •       | •         |
| Windows Meta Dosyası                           | .wmf                           | •       | •         |

Ancak QuickTime 4 veya daha sonrası yüklüyse, Flash'a şu bitmap dosya formatlarını içe aktarabilirsiniz:

| Dosya türü             | Uzantı     | Windows           | Macintosh |
|------------------------|------------|-------------------|-----------|
| MacPaint               | .pntg      | •                 | •         |
| PICT                   | .pct, .pic | • (Bitmap olarak) | •         |
| QuickTime Image        | .qtif      | •                 | •         |
| Silicon Graphics Image | .sgi       | •                 | •         |
| TGA                    | .tga       | •                 | •         |
| TIFF                   | .tif       | •                 | •         |

## FreeHand MX dosyalarını içe aktarma

Sürüm 7 veya daha sonrasında FreeHand dosyalarını doğrudan Flash'a içe aktarabilirsiniz. FreeHand, FreeHand katmanları, metin blokları, kütüphane sembolleri ve sayfalarını koruyabilmenizi ve içe aktarılabilecek sayfa aralığını seçebilmenizi sağladığından, Flash'a aktarmak amacıyla vektör grafikleri oluşturmak için iyi bir tercihtir. İçe aktarılmış FreeHand dosyası CMYK renk modundaydıysa, Flash dosyayı RGB'ye dönüştürür.

FreeHand dosyası içe aktarırken şu talimatları aklınızda tutun:

- İçinde üst üste gelen nesneler olan bir dosyayı içe aktarırken nesneleri ayrı nesneler olarak korumak için FreeHand'de nesneleri ayrı katmanlara yerleştirin ve Flash'taki FreeHand İçe Aktarma iletişim kutusunda Katmanlar'ı seçin. (Tek bir katmandaki üst üste gelen nesneler Flash'a içe aktarılırsa, üst üste gelen şekiller, Flash'ta oluşturduğunuz üst üste gelen nesneler gibi, kesişim noktalarından bölünür.).
- Flash, bir degrade dolgusunda en fazla sekiz rengi destekler. Bir FreeHand dosyası sekizden fazla renge sahip bir degrade dolgusu içeriyorsa, Flash degrade dolgusunun görünümünü simüle etmek için kırpma yolları oluşturur. Kırpma yolları dosya boyutunu artırabilir. Dosya boyutunu minimize etmek için FreeHand'de sekiz veya daha az renge sahip degrade dolguları kullanın.
- Flash, bir harmanlamadaki her adımı ayrı bir yol olarak içe aktarır. Böylece, FreeHand dosyasındaki bir harmanlama ne kadar çok sayıda adıma sahipse, Flash'ta içe aktarılmış dosya boyutu o kadar büyük olur.
- Kare uçlara sahip konturlar içeren dosyaları içe aktardığınızda, Flash uçları yuvarlak uçlara dönüştürür.
- Flash, yerleştirilen gri tonlamalı görüntüleri RGB görüntülerine dönüştürür. Dönüştürme, içe aktarılan dosyanın boyutunu artırabilir.
- Yerleştirilmiş EPS görüntüleri içeren dosyalar aktarırken, EPS'yi FreeHand'e yerleştirmeden önce FreeHand Import Preferences'da (İçe Aktarma Tercihleri) Convert Editable EPS When Imported (Düzenlenebilir EPS'yi İçe Aktarıldığında Dönüştür) seçeneğini seçin. Bu seçeneği seçmezseniz, EPS görüntüsü Flash'a içe aktarıldığında görüntülenebilir olmaz. Ayrıca, Flash içe aktarılmış bir EPS görüntüsü için bilgi görüntüleyemez (FreeHand'de kullanılan Tercihler ayarına bakmadan).

1 Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar veya Dosya > Kütüphaneye Aktar seçeneklerini belirleyin.

2 Dosya Türü (Windows) veya Göster (Macintosh) açılır menüsünden FreeHand'i seçin.

3 Bir FreeHand dosyasına gidin ve dosyayı seçin.

4 Aç'ı tıklayın.

5 Sayfa Eşleme için bir ayar seçin:

**Sahneler** FreeHand belgesindeki her sayfayı Flash belgesinde bir sahneye dönüştürür.

**Anahtar Kareler** FreeHand belgesindeki her sayfayı Flash belgesinde bir anahtar kareye dönüştürür.

6 Katman Eşleme için şunlardan birini seçin:

**Katmanlar** FreeHand belgesindeki her katmanı Flash belgesinde bir katmana dönüştürür.

**Anahtar Kareler** FreeHand belgesindeki her katmanı Flash belgesinde bir anahtar kareye dönüştürür.

**Düzleştir** FreeHand belgesindeki tüm katmanları Flash belgesinde düzleştirilmiş tek bir katmana dönüştürür.

7 Sayfalar için şunlardan birini yapın:

- FreeHand belgesinden tüm sayfaları içe aktarmak için Tümü'nü seçin.
- FreeHand belgesinden bir sayfa aralığını içe aktarmak için İlk ve Son'a sayfa numaraları girin.

8 Seçenekler için şu seçeneklerden birini seçin:

**Görünmez Katmanları Dahil Et** FreeHand belgesinden tüm katmanları (görünür ve gizli) içe aktarır.

**Arka Plan Katmanını Dahil Et** FreeHand belgesiyle birlikte arka plan katmanını içe aktarır.

**Metin Bloklarını Korumak** FreeHand belgesindeki metni, Flash belgesinde düzenlenebilir metin olarak korur.

9 Tamam'ı tıklayın.

## AutoCAD DXF dosyaları hakkında

Flash, AutoCAD 10'daki AutoCAD® DXF formatını destekler.

DXF dosyaları standart sistem fontlarını desteklemez. Flash fontları uygun olarak eşleştirmeye çalışır ancak, özellikle metin hizalama için umulmadık sonuçlarla karşılaşabilirsiniz.

DXF formatı düz dolguları desteklemediğinden, doldurulmuş alanlar sadece anahatlar olarak dışa aktarılır. Bu nedenle, DXF formatı zemin planları ve haritalar gibi çizgili çizimler için en uygundur.

İki boyutlu DXF dosyalarını Flash'a içe aktarabilirsiniz. Flash üç boyutlu DXF dosyalarını desteklemez.

Flash bir DXF dosyasında ölçeklemeyi desteklememesine karşın, tüm içe aktarılan DXF dosyaları Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i kullanarak ölçekleyebileceğiniz 12 inç x 12 inç'lik dosyalar üretir. Ayrıca, Flash sadece ASCII DXF dosyalarını destekler. DXF dosyalarınız ikili veriler halindeyse, bunları Flash'a içe aktarmadan önce ASCII'ye dönüştürün.

## Fireworks dosyalarıyla çalışma

### İçe aktarılan Fireworks PNG dosyaları hakkında

Adobe® Fireworks PNG dosyalarını Flash uygulamasına düzleştirilmiş görüntüler veya düzenlenebilir nesneler olarak içe aktarabilirsiniz. Bir PNG dosyasını düzleştirilmiş bir görüntü olarak içe aktardığınızda, bütün dosya (varsa, vektör resimler dahil) rasterleştirilir, yani bitmap görüntüsüne dönüştürülür. Bir PNG dosyasını düzenlenebilir nesneler olarak içe aktardığınızda, dosyadaki vektör resimler vektör formatında korunur. Bir PNG dosyasını düzenlenebilir nesneler olarak içe aktardığınızda, PNG dosyasındaki yerleştirilmiş bitmapler, metinler, filtreler (FireWorks'te efektler olarak adlandırılır) ve kılavuzları korumayı seçin.

### Fireworks PNG dosyalarından içe aktarılan filtreler ve harmanlamalar hakkında

Fireworks® PNG dosyalarını içe aktardığınızda, nesnelere Fireworks'te uygulanmış filtreler ve harmanlama modlarının çoğunu koruyup bu filtreleri ve harmanlamaları Flash uygulamasını kullanarak değiştirmeye devam edebilirsiniz.

Flash sadece metin ve film klibi olarak içe aktarılmış nesneler için değiştirilebilir filtreler ve harmanlamaları destekler. Bir efekt veya harmanlama modu desteklenmiyorsa, Flash, içe aktarıldığında bunu rasterleştirir veya yoksayar. Flash'ın desteklemediği filtreler veya harmanlamalar içeren bir Fireworks PNG dosyasını içe aktarmak için içe aktarma işlemi sırasında dosyayı rasterleştirin. Bu işlemden sonra dosyayı düzenleyemezsiniz.

#### Flash'ta desteklenen Fireworks efektleri

Flash, şu Fireworks efektlerini değiştirilebilir filtreler olarak içe aktarır:

| Fireworks efekti         | Flash filtresi                                           |
|--------------------------|----------------------------------------------------------|
| Gölge                    | Gölge                                                    |
| Düz gölge                | Gölge                                                    |
| İç gölge                 | Gölge (İç gölge otomatik olarak seçili olur)             |
| Bulanıklaştır            | Bulanıklaştır (bulanıklaştırX = bulanıklaştırY=1 olarak) |
| Daha fazla bulanıklaştır | Bulanıklaştır (bulanıklaştırX = bulanıklaştırY=1 olarak) |

| Fireworks efekti         | Flash filtresi |
|--------------------------|----------------|
| Gaus bulanıklığı         | Bulanıklaştır  |
| Renk parlaklığını ayarla | Renk ayarla    |
| Renk kontrastını ayarla  | Renk ayarla    |

### Flash'ta desteklenen Fireworks harmanlama modları

Flash, şu Fireworks harmanlama modlarını değiştirilebilir harmanlamalar olarak içe aktarır:

| Fireworks harmanlama modu | Flash harmanlama modu |
|---------------------------|-----------------------|
| Normal                    | Normal                |
| Koyulaştır                | Koyulaştır            |
| Çarp                      | Çarp                  |
| Açıklaştır                | Açıklaştır            |
| Ekran                     | Ekran                 |
| Kaplama                   | Kaplama               |
| Sert ışık                 | Sert ışık             |
| Artırıcı                  | Ekle                  |
| Fark                      | Fark                  |
| Ters Çevir                | Ters Çevir            |
| Alfa                      | Alfa                  |
| Sil                       | Sil                   |

Flash, Fireworks'ten içe aktarılan tüm diğer harmanlama modlarını yoksayar. Flash'ın desteklemediği harmanlama modları Ortalama, Negatiflik, Dışta Bırakma, Yumuşak Işık, Çıkartıcı, Belirsiz Işık, Renk Soldurma ve Renk Yanması'dır.

### Fireworks'ten Flash'a metin içe aktarma hakkında

Fireworks'ten Flash 8 veya daha sonrasına metin içe aktardığınızda, metin, geçerli belgenin varsayılan kenar yumuşatma ayarıyla içe aktarılır.

PNG dosyasını bir düzleştirilmiş görüntü olarak içe aktarırsanız, Flash'tan Fireworks'ü başlatabilir ve orijinal PNG dosyasını düzenleyebilirsiniz (vektör verileriyle birlikte).

Birden fazla PNG dosyasını toplu işlemle içe aktardığınızda, içe aktarma ayarlarını bir defa seçersiniz. Flash, toplu işlemedeki tüm dosyalar için aynı ayarları kullanır.

**Not:** Flash'ta bitmap görüntülerini düzenlemek için bitmap görüntülerini vektör resimlere dönüştürün veya parçalayın.

- 1 Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar seçeneklerini belirleyin.
- 2 Dosya Türü (Windows) veya Göster (Macintosh) açılır menüsünden PNG Görüntüsü'nü seçin.
- 3 Bir Fireworks PNG görüntüsüne gidin ve dosyayı seçin.
- 4 Aç'ı tıklatın.

5 Konum için şunlardan birini seçin:

**Tüm Sayfaları Yeni Sahnelere İçe Aktar** PNG dosyasındaki tüm sayfaları, bir film klbindeki sahneler olarak, katman ve kareleri film klbi sembolünün içinde koruyup içe aktarır. Fireworks PNG dosyasının adıyla aynı ada sahip yeni bir katman oluşturulur. PNG belgesinin ilk karesi (sayfası) en sondaki anahtar kareden başlayan bir anahtar kareye yerleştirilir; tüm diğer kareler (sayfalar) bunu takip eder.

**Bir Sayfayı Geçerli Katmana İçe Aktar** PNG dosyasının seçili sayfasını (Sayfa Adı açılır menüsünde tanımlanan), tek bir yeni katmanda geçerli Flash belgesine film klbi olarak içe aktarır. Seçili sayfanın içeriği bir film klbi olarak, orijinal katman ve kare yapısı korunup içe aktarılır. Sayfa film klbinin içinde kareler varsa, içindeki her kare de bir film klbi olur.

**Sayfa Adı** Geçerli sahneye içe aktarmak istediğiniz Fireworks sayfasını belirtir.

6 Dosya Yapısı için şunlardan birini seçin:

**Film Klbi Olarak İçe Aktar Ve Katmanları Koru** PNG dosyasını bir film klbi olarak, katman ve kareleri film klbi sembolünün içinde koruyup içe aktarır.

**Sayfaları Yeni Katmanlar Olarak İçe Aktar** PNG dosyasını, geçerli Flash belgesine, yığma sırasının en üstündeki tek bir yeni katmanda içe aktarır. Fireworks katmanları tek katmanın içinde düzleştirilir. Fireworks kareleri yeni katmanın içinde bulundurulur.

7 Nesneler için şunlardan birini seçin:

**Görünümü Korumak İçin Biteşlem Olarak İçe Aktar** Fireworks dolgu, kontur ve efektlerini Flash'ta korur.

**Tüm Yolları Düzenlenebilir Tut** Tüm nesneleri düzenlenebilir vektör yolları olarak tutar. Bazı Fireworks dolgu, kontur ve efektleri içe aktarmada kaybolur.

8 Metin için şunlardan birini seçin:

**Görünümü Korumak İçin Biteşlem Olarak İçe Aktar** Flash'a içe aktarılan metindeki Fireworks dolgu, kontur ve efektlerini korur.

**Tüm Yolları Düzenlenebilir Tut** Tüm metni düzenlenebilir tutar. Bazı Fireworks dolgu, kontur ve efektleri içe aktarmada kaybolur.

9 PNG dosyasını tek bir bitmap görüntüsüne düzleştirmek için Düz Biteşlem Olarak İçe Aktar'ı seçin. Bu seçenek seçiliyken, tüm diğer seçenekler soluk görünür.

10 Tamam'ı tıklatın.

**Ayrıca bkz.**

[“Bitmap harici düzenleyicide düzenleme”](#) sayfa 89

[“Bitmap vektör grafiğine dönüştürme”](#) sayfa 90

[“Bitmap parçalama ve bir bitmap dolgusu oluşturun”](#) sayfa 89

## Illustrator AI dosyalarıyla çalışma

### Adobe Illustrator AI dosyaları hakkında

Flash, Adobe® Illustrator® AI dosyalarını içe aktarmanızı sağlar ve resminizin düzenlenebilme ve görsel benzerlik özelliklerinin büyük bir kısmını korur. AI İçe Aktarıcı ayrıca, Illustrator resminizin Flash'a nasıl aktarıldığını belirlemenizde size önemli ölçüde kontrol sağlayarak belirli nesneleri bir AI dosyasına nasıl aktaracağınızı belirtmenize izin verir.

Flash AI İe Aktarıcı řu temel zellikleri sunar:

- Flash filtreleri gibi en sık kullanılan Illustrator efektlerinin dzenlenebilirliđini korur.
- Flash ve Illustrator'da ortak olarak bulunan harmanlama modlarının dzenlenebilirliđini korur.
- Degrade dolguların kalitesini ve dzenlenebilirliđini korur.
- RGB (kırmızı, yeřil, mavi) renklerinin grnmn korur.
- Illustrator Sembolleri'ni Flash Sembolleri olarak ie aktarır.
- Bezier denetim noktalarının sayısını ve konumunu korur.
- Klip maskelerinin kalitesini korur.
- Desen konturlarının ve dolgularının kalitesini korur.
- Nesne saydamlıđını korur.
- AI dosyasının katmanlarını ayrı Flash katmanlarına, anahtar karelere veya tek bir Flash katmanına dnřtrr. Ayrıca AI dosyasını tek bir bitmap grnts olarak da ie aktarabilirsiniz. Bu durumda Flash dosyayı dzleřtirir (rasterleřtirir).
- Illustrator ve Flash arasında iyileřtirilmiř bir kopyala ve yapıřtır iř akıřı sađlar. Bir kopyala ve yapıřtır iletiřim kutusu, Flash sahne alanına yapıřtırılan AI dosyalarına uygulanacak ayarlar sađlar.

Illustrator ve Flash ile alıřma hakkında eđitim videoları iin bkz:

- Illustrator ile Flash arasında sembol kullanma: [www.adobe.com/go/vid0198\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0198_tr)
- Illustrator ile Flash arasında metin kullanma: [www.adobe.com/go/vid0199\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0199_tr)

### Flash ve Illustrator arasında uyumluluk

Belirli grsel nitelikler ya tam olarak ie aktarılamaz ya da ie aktarıldıktan sonra, Flash geliřtirme ortamında daha fazla dzenlenebilme yeteneđini kaybeder. AI İe Aktarıcı, grsel grnmn ve dzenlenebilirliđini en iyi řekilde korumak amacıyla, resim ie aktarmak ve yerleřtirmek iin eřitli seenekler sunar. Ancak belirli grsel nitelikler korunamaz. Flash'a ie aktarılan AI dosyalarının grnmn iyileřtirmek iin řu talimatları izleyin:

- Flash, yayıncılıkta yaygın olan CMYK modunu deđil, sadece RGB renk modunu destekler. Flash CMYK grntlerini RGB'ye dnřtrebilir, ancak renkleri Illustrator'da RGB'ye dnřtrrseniz renkler daha iyi korunur.
- Glge, i ıřıma, dıř ıřıma ve Gauss bulanıklıđı AI efektlerini dzenlenebilir Flash filtreleri olarak korumak iin Flash, bu efektlerin uygulandıđı nesneleri birer Flash film klipi olarak ie aktarır. Bu niteliklere sahip bir nesneyi bir film klipinden bařka bir řey olarak ie aktarmayı denerseniz, Flash bir uyumsuzluk uyarısı grntler ve nesneyi bir film klipi olarak ie aktarmayı nerir.

### Illustrator ve Flash'la alıřma

Illustrator alıřmalarını Flash dzenleme ortamına ya da dođrudan Flash Player'a tařıyabilirsiniz. Resimleri kopyalayıp yapıřtırabilir, dosyaları SWF formatında kaydedebilir ya da resimleri dođrudan Flash'a dıřa aktarabilirsiniz. Buna ek olarak, Illustrator'da Flash dinamik metin ve film klipi sembolleri desteđi vardır. Flash ve Illustrator uygulamalarını birlikte kullanma hakkında video iin bkz. [www.adobe.com/go/lrvid4099\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_tr).

Ayrıca Illustrator alıřmalarının farklı elde tařınır aygıtlardaki Flash Player'larda nasıl grneceđini grmek Device Central uygulamasını da kullanabilirsiniz.

**Illustrator çalışmasını yapıştırma**

Illustrator'da grafik açısından zengin çalışmalar oluşturabilir ve bunları Flash'a kolayca, hızla ve sorunsuzca yükleyebilirsiniz.

Illustrator çalışmasını Flash'a yapıştırdığınızda aşağıdaki nitelikler korunur:

- Yollar ve şekiller
- Ölçeklenebilirlik
- Kontur kalınlıkları
- Degrad tanımları
- Metin (OpenType fontlar dahil)
- Bağlantılı görüntüler
- Semboller
- Karıştırma modları

Bunun yanı sıra, Illustrator ve Flash yapıştırılan çalışmayı aşağıdaki şekillerde destekler:

- Illustrator çalışmasındaki tüm üst katmanları seçip bunları Flash'a yapıştırdığınızda katmanlar özellikleriyle birlikte (görünürlük ve kilitleme) korunur.
- RGB olmayan Illustrator renkleri (CMYK, gri tonlama ve özel) Flash'da RGB'ye dönüştürülür. RGB renkleri beklendiği şekilde yapıştırılır.
- Illustrator çalışmasını içe aktardığınızda ya da yapıştırdığınızda efektleri (örneğin metindeki alt gölge) Flash filtreleri olarak korumak için çeşitli seçenekleri kullanabilirsiniz.
- Flash, Illustrator maskelerini korur.

**SWF dosyalarını Illustrator'dan dışa aktarma**

Illustrator uygulamasını kullanarak, Flash'dan dışa aktarılmış SWF dosyalarının kalitesi ve sıkıştırmasıyla eşleşen SWF dosyaları dışa aktarabilirsiniz.

Dışa aktardığınızda, en iyi çıktıyı sağlamak için çeşitli hazır ayarlar arasından seçim yapabilir ve birden çok çalışma yüzeyi, sembol, katman, metin ve maskenin nasıl işleneceğini belirleyebilirsiniz. Örneğin Illustrator sembollerinin film klipleri ya da grafik olarak dışa aktarılmasını belirleyebilir ya da SWF sembollerini Illustrator katmanlarından oluşturmayı seçebilirsiniz.

**Illustrator dosyalarını Flash'a içe aktarma**

Illustrator'da eksiksiz mizanpajlar oluşturmak ve sonra bunları Flash'a tek adımda içe aktarmak istediğinizde çalışmanızı yerel Illustrator formatında (AI) kaydedebilir ve Flash'taki Dosya > Sahneye İçe Aktar ya da Dosya > Kitaplığa İçe Aktar komutlarını kullanarak, yüksek bir aslına uygunluk düzeyiyle Flash'a içe aktarabilirsiniz.

Illustrator dosyanızda birden çok çalışma yüzeyi varsa Flash'taki İçe Aktar iletişim kutusundan içe aktarmak istediğiniz çalışma yüzeyini seçer, bu çalışma yüzeyinde her katman için ayarları belirtirsiniz. Seçili çalışma yüzeyindeki tüm nesneler Flash'ta tek katman olarak içe aktarılır. Aynı AI dosyasından başka bir çalışma yüzeyi içe aktarırsanız, bu çalışma yüzeyindeki nesneler Flash'ta yeni bir katman olarak içe aktarılır.

Illustrator çalışmasını AI, EPS ya da PDF dosyası olarak içe aktardığınızda Flash yapıştırılan Illustrator çalışmalarında koruduğu aynı nitelikleri korur. Bunun yanı sıra, içe aktarılan Illustrator dosyası katman içeriyorsa bu katmanları aşağıdaki yolların herhangi biriyle içe aktarabilirsiniz:

- Illustrator katmanlarını Flash katmanlarına dönüştür
- Illustrator katmanlarını Flash karelerine dönüştür



- Tüm Illustrator katmanlarını tek bir Flash katmanına dönüştür

### Sembol iş akışı

Illustrator'daki sembol iş akışı Flash'taki sembol iş akışına benzer.

**Sembol oluşturma** Illustrator'da sembol oluşturduğunuzda, Sembol Seçenekleri iletişim kutusu sembolü adlandırmanızı ve Flash'a özel seçenekleri belirlemenizi sağlar: film klibi sembol türü (Flash sembolleri için varsayılandır), Flash kayıt izgarası konumu ve 9 dilimli ölçekleme kılavuzları. Buna ek olarak, Illustrator ve Flash'ta aynı sembol klavye kısayollarının (örneğin sembol oluşturmak için F8) birçoğunu kullanabilirsiniz.

**Sembol düzenleme için ayırma yöntemi** Illustrator'da daha kolay düzenleme için ayırma modunda açmak üzere sembolü çift tıklatın. Ayırma modunda yalnızca sembol örneği düzenlenebilir, çalışma yüzeyindeki tüm diğer nesneler soluk görünür ve kullanılamaz. Ayırma modundan çıktıktan sonra Semboller panelindeki sembol ve onun tüm örnekleri uygun şekilde güncelleştirilir. Flash'ta sembol düzenleme modu ve Kitaplık paneli benzer şekilde çalışır.

**Sembol özellikleri ve bağları** Semboller panelini ya da Kontrol panelini kullanarak sembol örneklerine kolayca ad atayabilir, örnekler ve semboller arasındaki bağları kesebilir, bir sembol örneğini başka bir sembolle değiştirebilir ya da sembolün bir kopyasını oluşturabilirsiniz. Flash'ta Kitaplık panelindeki düzenleme özellikleri benzer şekilde çalışır.

### Statik, dinamik ve girdi metni nesneleri

Illustrator'dan Flash'a statik metin aktardığınızda Flash bu metni anahatlara dönüştürür. Buna ek olarak, metninizi Illustrator'da dinamik metin olarak ayarlayabilirsiniz. Dinamik metin, metin içeriğini Flash'ta programlı olarak düzenlemenizi ve birden çok dilde yerleştirme gerektiren projeleri kolayca yönetmenizi sağlar.

Illustrator'da ayrı ayrı metin nesnelerini statik, dinamik ya da girdi metni olarak belirleyebilirsiniz. Illustrator ve Flash'taki dinamik metin nesneleri benzer özelliklere sahiptir. Örneğin her ikisi de bir metin bloğundaki karakterleri ayrı ayrı değil tümüyle etkileyen karakter aralığı kullanır, her ikisi de metne aynı şekilde kenar yumuşatma uygular ve her ikisi de metin içeren harici bir XML dosyasına bağlanabilir.

## AI dosyalarını Flash kütüphanesine içe aktarma hakkında

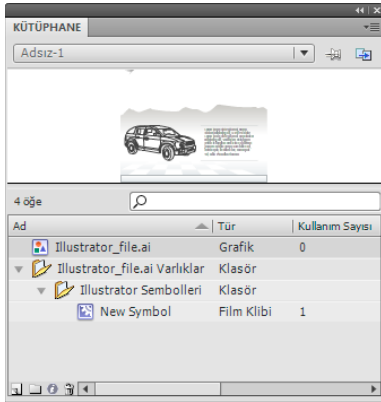
Bir AI dosyasını kütüphaneye içe aktarmak, Sahne Alanı'na içe aktarmaya benzer; aralarındaki tek fark AI dosyasının tamamının bir Flash sembolü olarak kozalanmasıdır. İçerik kütüphaneye içe aktarılır ve AI dosyasının katman ve gruplama yapısına göre organize edilir.

Bir AI dosyasını kütüphaneye içe aktardığınızda, kök klasör AI dosyasının adını taşır. AI dosyası kütüphaneye içe aktarıldıktan sonra, kök klasörün adını değiştirebilir veya katmanları klasörün dışına taşıyabilirsiniz.

**Not:** Kütüphane paneli, içe aktarılmış AI dosyasının içeriğini alfabetik olarak sıralar. Hiyerarşik gruplama ve klasör yapısı aynı kalır, ancak kütüphane bunları alfabetik olarak tekrar sıralar.

AI katmanlarını anahtar karelere dönüştürürken, AI dosyası bir film klibi olarak içe aktarılır; AI katmanlarını Flash katmanlarına veya tek bir Flash katmanına dönüştürmek, AI dosyasını bir grafik sembolü olarak içe aktarır. Oluşturulan film klibi veya grafik sembolü, sanki zaman çizelgesine içe aktarılan AI dosyasının içeriği Sahne Alanı'na içe aktarılmış gibi, içeriğin tamamını barındırır. Hemen hemen tüm film klipleri, kendileriyle ilişkilendirilmiş bir bitmap veya başka bir varlığa sahiptir. Karışıklık ve adlandırma çatışmalarını en aza indirmek için bu varlıklar, film klibiyle aynı klasördeki Varlıklar klasöründe saklanır.

**Not:** Kütüphaneye içe aktardığınızda, AI dosyasının içerikleri, ana Flash zaman çizelgesine değil, film klibinin zaman çizelgesine içe aktarılır.



AI dosyası içe aktarıldıktan sonra Kütüphane paneli

### AI Dosyası İçe Aktarıcı tercihleri

Flash Tercihleri iletişim kutusu, AI dosyaları ve AI Dosyası İçe Aktar iletişim kutusu için içe aktarma tercihlerini ayarlamana sağlar. AI dosyalarını içe aktarma için belirttiğiniz tercihler, Illustrator nesne türleri için AI İçe Aktarma iletişim kutusunda başlangıçta bulunan seçenekleri etkiler.

**Not:** Farklı katman türleri için belirtilen tercihleri nesne nesne geçersiz kılmak için AI İçe Aktarma iletişim kutusunu kullanın. İçe aktarma seçeneklerini değiştirmek için katman, nesne veya grubu seçin ve gerekli seçenekleri belirtin.

**Genel** AI İçe Aktarıcı'nın, AI dosyasını içe aktarırken nasıl davranacağını etkileyen tercihler:

- **İçe Aktarma İletişim Kutusunu Göster** AI Dosyası İçe Aktar iletişim kutusunun görüntülediğini belirtir.
- **Kırpma Alanının Dışındaki Nesneleri Hariç Tut** Illustrator tuvalinde çizim yüzeyi veya kırpma alanı dışında kalan nesneleri hariç tutar.
- **Gizli Katmanları İçe Aktar** Gizli katmanların varsayılan olarak içe aktarılacağını belirtir.

**Metni Farklı İçe Aktar** Metin nesneleri için şu içe aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

- **Düzenlenebilir Metin** İçe aktarılan Illustrator metninin düzenlenebilir Flash metni olduğunu belirtir. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümünden ödün verilebilir.
- **Vektör Ana Hatları** Metni vektör yollarına dönüştürür. Metnin görünümünü korumak için bu seçeneği kullanın. Desteklenmeyen harmanlama modları ve filtreler gibi bazı görsel efektlerin feda edilmesi gerekebilir, fakat metin bir film klibi olarak içe aktarırsa yol üzerinde metin gibi görsel nitelikler korunur. Metin artık düzenlenebilir değildir, fakat opaklık ve uyumlu harmanlama modları düzenlenebilirliklerini korur.

**Not:** Metinlere uygulanmış gölge, iç ışıma, dış ışıma ve Gauss bulanıklığı AI efektlerini düzenlenebilir Flash filtreleri olarak korumak için metni bir film klibi olarak içe aktarmak amacıyla Film Klibi Oluştur'u seçin.

- **Bitmapler** Metnin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için metni bir bitmap halinde rasterleştirir. Flash ile uyumlu olmayan filtreler veya başka efektler uygulanmışsa, metni bitmap olarak içe aktarmak metnin görünümünü korur. Rasterleştirilmiş metin bundan sonra düzenlenebilir olmaz.
- **Film Klipleri Oluştur** Metin nesnelerinin bir film klibine içe aktarılacağını belirtir. Desteklenen harmanlama modlarını, AI efektlerini ve %100'den daha az saydamlıkları Illustrator ve Flash arasında korumak için metin nesnesinin bir film klibi olarak içe aktarılmasını belirtin.

**Yolları Farklı İçe Aktar** Şu yol içe aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

- **Düzenlenebilir Yollar** Düzenlenebilir bir vektör yolu oluşturur. Desteklenen harmanlama modları, efektler ve nesne saydamlığı korunur, ancak Flash'ta desteklenmeyen nitelikler atılır.

- **Bitmapler** Yolun Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için yolu bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

- **Film Klipleri Oluştur** Yol nesnelerinin bir film klbinin içinde içe aktarılacağını belirtir.

**Görüntüler** Görüntüler için içe aktarma tercihini belirtmenizi sağlar:

- **Görünümü Korumak İçin Bitmapleri Düzleştir** Flash'ta desteklenmeyen harmanlama modlarının ve efektlerin görünümünü korumak için görüntüyü bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

- **Film Klipleri Oluştur** Görüntülerin bir film klbine içe aktarılacağını belirtir.

**Gruplar** Gruplar için içe aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

- **Bitmapler Olarak İçe Aktar** Nesnelerin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için grubu bir bitmap halinde rasterleştirir. Bir grup bitmape dönüştürüldükten sonra, içindeki nesneler seçilemez veya yeniden adlandırılmaz.

- **Film Klipleri Oluştur** Gruptaki tüm nesnelerin tek bir film klbi içinde kozalanacağını belirtir.

**Katmanlar** Katmanlar için içe aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

- **Bitmapler Olarak İçe Aktar** Nesnelerin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için katmanı bir bitmap halinde rasterleştirir.

- **Film Klipleri Oluştur** Katmanın bir film klbinin içinde kozalanacağını belirtir.

**Film Klbi Kaydı** Oluşturulan filmler için genel bir kayıt noktası belirtir. Bu ayar, tüm nesne türlerinin kayıt noktaları için geçerlidir. Bu seçenek AI Dosyası İçe Aktar iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir; bu, tüm nesne türleri için ilk ayardır. Film klbi kaydı hakkında daha fazla bilgi için bkz. “Sembolleri düzenleme” sayfa 152.

**Ayrıca bkz.**

“Flash'ta tercihleri ayarlama” sayfa 36

## Adobe Illustrator dosyalarını içe aktarma

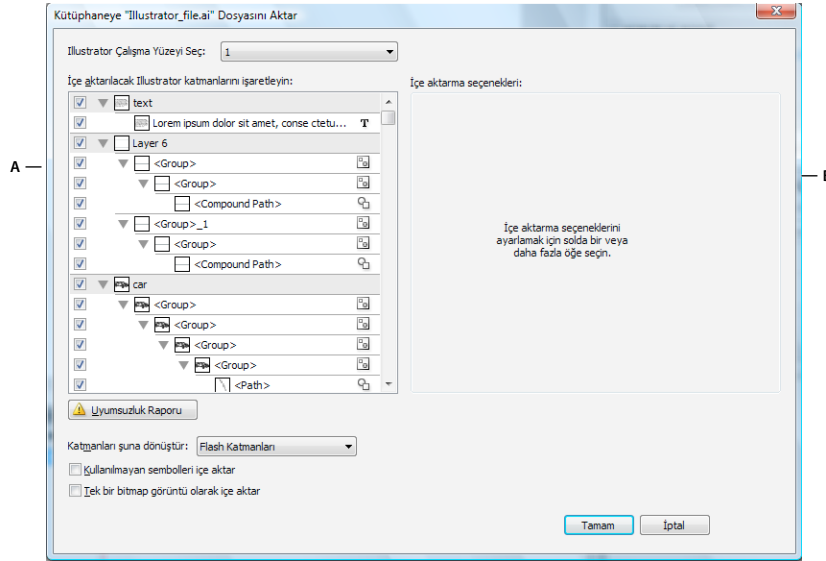
Flash, sürüm 10 veya daha öncesindeki Illustrator AI dosyalarını içe aktarabilir. Illustrator'daki raster dosyası bağlantılıysa, sadece JPEG, GIF veya PNG, yerel formatları korunarak içe aktarılır. Diğer tüm dosyalar, Flash'ta PNG formatına dönüştürülür. Buna ek olarak, PNG'ye dönüştürme, QuickTime'in hangi versiyonunun yüklü olduğuna bağlıdır.

**Not:** AI İçe Aktarıcı, Illustrator CS3 ile oluşturulan AI dosyalarını içe aktarmak için geliştirilmiştir. Illustrator'ın önceki sürümleriyle oluşturulan AI dosyalarını içe aktarmada bilinen sorunlar olmamasına karşın, Illustrator CS3 kullanılarak oluşturulmuş AI dosyalarının içe aktarılmasını öneririz. Illustrator'ın önceki sürümleriyle oluşturulmuş AI dosyalarını içe aktarmada sorunlarla karşılaşsanız, dosyayı Illustrator CS3'te veya daha sonraki bir sürümünde açın ve AI dosyasını CS3 ya da sonraki bir sürümle uyumlu bir dosya olarak kaydedip Flash uygulamasına tekrar içe aktarın. Illustrator EPS veya Adobe® Acrobat® PDF dosyasını içe aktarmak için dosyayı Illustrator CS3 veya sonraki sürümde açın, CS3 ya da sonraki sürümle uyumlu bir AI dosyası olarak kaydedin ve oluşturulan AI dosyasını Flash uygulamasına içe aktarın.

Illustrator ve Flash ile çalışma hakkında eğitim videoları için bkz:

- Illustrator dosyalarını içe aktarma: [www.adobe.com/go/vid0197\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0197_tr)
- Illustrator ile Flash arasında sembol kullanma: [www.adobe.com/go/vid0198\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0198_tr)
- Illustrator ile Flash arasında metin kullanma: [www.adobe.com/go/vid0199\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0199_tr)

Belirli durumlarda, Flash içe aktarma sırasında öğeleri gruplayamadığında, tüm katmanlardaki tüm Illustrator nesnelerinin gruplarını çözmeniz gerekebilir. Tüm nesne grupları çözüldükten sonra, bu nesneler, başka herhangi bir Flash nesnesi gibi işlenebilir.



*Illustrator AI İçe Aktar iletişim kutusu*

**A.** Katmanlar paneli **B.** Seçili nesne için kullanılabilir içe aktarma seçenekleri

Adobe Illustrator dosyalarını içe aktarırken, şu seçeneklerin arasından seçin:

- Katmanları, Flash katmanları veya anahtar karelerine ya da tek Flash katmanlarına dönüştürün.
- Metni düzenlenebilir metin, vektör anahatları veya bitmapler olarak içe aktarın.
- Tek bir bitmap görüntüsü olarak içe aktarın. Bu seçeneğin belirlenmesi, AI dosyasını tek bir bitmap görüntüsü olarak içe aktarıp, AI İçe Aktar iletişim kutusundaki katmanlar listesini ve içe aktarma seçeneklerini devre dışı bırakır.

**1** Dosya > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar'ı seçin.

**2** İçe aktarılacak AI dosyasına gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklayın. Sahne Alanına Illustrator Belgesi Aktarma veya Kütüphaneye Illustrator Belgesi Aktarma iletişim kutusu görünür.

Bu iletişim kutusu, Illustrator dosyasını içe aktarmak için seçenekler sunar. İçe aktaracağınız Illustrator dosyasındaki nesnelerin türüne bağlı olarak, kullanılabilir seçenekler değişiklik gösterebilir.

**3** (İstenirse) AI dosyasındaki Flash ile uyumsuz öğelerin bir listesini oluşturmak için Uyumsuzluk Raporu'nu tıklayın. Uyumsuzluk Raporu düğmesi, yalnızca AI dosyasında Flash ile uyumsuzluklar bulunuyorsa görünür.

Uyumsuzluk raporu, Illustrator ile Flash arasındaki olası uyumsuzlukları çözümler. AI İçe Aktar iletişim kutusunun İçe Aktarma Seçenekleri alanı (Uyarı düğmesinin yanında), herhangi bir uyumsuz öğeye yönelik maksimum uyumluluk elde etmek için öneriler görüntüler.

Uyumsuzluk raporu, Önerilen İçe Aktarma Ayarlarını Uygula onay kutusunu içerir. İşaretliyse, Flash otomatik olarak, önerilen içe aktarma seçeneklerini AI dosyasındaki tüm uyumsuz nesnelere uygular. Bunun istisnaları, AI belgesinin Flash tarafından desteklenenden daha büyük boyutta olduğu durumlar ve AI belgesinin CMYK renk modunu kullandığı durumlardır. Bu uyumsuzluklardan birisini düzeltmek için belgeyi Illustrator CS 3'te tekrar açıp, belgenin boyutunu ayarlayın veya renk modunu RGB'ye değiştirin.

4 (İstenirse) AI İçe Aktarma iletişim kutusunda, katman, grup ve tek nesneleri seçip, her bir öğenin nasıl içe aktarılacağını seçin. Değişik türlerdeki Illustrator katman ve nesnelerinde kullanılabilen içe aktarma seçenekleri hakkında bilgi için bkz. “[Illustrator nesnesi içe aktarma seçenekleri](#)” sayfa 76.

5 Katmanları Şuna Dönüştür için şunlardan birini seçin:

**Flash Katmanları** İçe aktarılan belgedeki her katmanı, Flash belgesinde bir katmana dönüştürür.

**Anahtar Kareler** İçe aktarılan belgedeki her katmanı, Flash belgesinde bir anahtar kareye dönüştürür.

**Tek Flash Katmanı** İçe aktarılan belgedeki tüm katmanları, Flash belgesinde düzleştirilmiş tek bir katmana dönüştürür.

6 Kalan seçenekler için şunların arasından seçin:

**Nesneleri Orijinal Konumlarına Yerleştir** AI dosyasının içerikleri, Illustrator'da sahip oldukları konumlarını tam olarak korurlar. Örneğin, bir nesne Illustrator'da X = 100 Y = 50 noktasında konumlandırılmışsa, Flash Sahne Alanı'nda da aynı koordinatlarda olduğunu varsayar.

Bu seçenek seçilmezse, içe aktarılmış Illustrator katmanları geçerli görüş alanında ortalanır. AI dosyasındaki öğeler içe aktarıldıklarında, birbirlerine göre göreceli konumlarını korurlar; ancak tüm nesneler geçerli görüş alanında tek bir blok olarak ortalanır. Bu özellik, Sahne Alanı'nın bir bölümüne yakınlaştırdıysanız ve belirli bir nesneyi Sahne Alanı'nın o bölümüne içe aktarıyorsanız yararlı olabilir. Nesneyi orijinal koordinatları kullanarak içe aktardıysanız, geçerli sahne alanı görüş alanının dışına yerleştirilmiş olabileceğinden, nesneyi içe aktarılmış olarak göremeyebilirsiniz.

***Not:** AI dosyasını Flash kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.*

**Sahne Alanı Boyutunu, Illustrator Çalışma Yüzeyiyle Aynı Boyuta Getir** Flash sahne alanı, AI dosyasını oluşturmada kullanılan Illustrator çalışma yüzeyiyle (veya etkin kırpma alanıyla) aynı boyuta getirilir. Varsayılan olarak bu seçenek seçili değildir.

***Not:** AI dosyasını Flash kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.*

**Kullanılmayan Sembolleri İçe Aktar** AI dosyasının kütüphanesindeki, çalışma yüzeyinde örnekleri bulunmayan semboller, Flash kütüphanesine içe aktarılır. Bu seçenek seçilmezse, kullanılmayan semboller Flash'a içe aktarılmaz.

**Tek Bir Bitmap Görüntüsü Olarak İçe Aktar** AI dosyasını tek bir bitmap görüntüsü olarak içe aktarır ve AI İçe Aktar iletişim kutusundaki katmanlar listesini ve içe aktarma seçeneklerini devre dışı bırakır.

7 Tamam'ı tıklatın.

**Ayrıca bkz.**

“[Photoshop PSD dosyalarını içe aktarma](#)” sayfa 81

“[Görüntüleri ve Grafikleri dışa aktarma](#)” sayfa 424

## Illustrator nesnesi içe aktarma seçenekleri

Katmanlar, Illustrator çalışmasını oluşturan tüm öğeleri yönetir. Varsayılan olarak, tüm öğeler tek bir ana katmanda organize edilir. Belirli bir ana katmandaki tüm öğeleri tek bir düzleştirilmiş bitmap olarak içe aktarabilir veya her nesneyi ayrı olarak seçip nesnenin türüne özel (metin, yol, grup, vb.) içe aktarma seçenekleri belirtebilirsiniz. AI İçe Aktarıcı iletişim kutusu, içe aktaracağınız resimdeki katmanları seçip, bir nesnenin görünümünü veya Flash uygulamasında düzenlenebilirliğini korumak amaçlı özel içe aktarma seçenekleri belirtmenizi sağlayan seçenekler sunar.

## Uyumsuz grafik efektlerini düzeltme

- 1 Bir uyumsuzluk raporu oluşturmak için Uyumsuzluk Raporu'nu tıklatın. Uyumsuzluk raporu, AI dosyasındaki Flash ile uyumsuz öğeleri listeler.
- 2 Nesne Uyumsuzluklarını Çözmek İçin, İçe Aktarma Ayarlarını Değiştir'i seçin. Illustrator ve Flash arasındaki çoğu uyumsuzluk, uyumsuzluk raporu ve AI İçe Aktarma iletişim kutusunun İçe Aktarma seçenekleri alanındaki içe aktarma önerileri kullanılarak düzeltilebilir.

## Tek nesneleri seçme

- 1 İçe aktarma seçenekleri belirtilecek nesneyi seçin. Seçebileceğiniz Illustrator nesneleri, katmanlar, gruplar, tek yollar, metin ve görüntüleri içerir.
- 2 İletişim kutusunun nesne seçenekleri bölümünde, seçtiğiniz nesnenin türü için bulunan içe aktarma seçeneklerini inceleyin. Herhangi bir uyumsuzluğun listelenip listelenmediğine ve nesneyi içe aktarmak için önerilen düzeltmenin ne olduğuna dikkat edin.
- 3 İstenilen içe aktarma seçeneklerini seçin ve içe aktarma seçenekleri belirtilecek başka bir nesne seçin veya Tamam'ı tıklatın.

## Katmanları seçme

Katmanlar paneli bir belgedeki nesneleri listeler. Varsayılan olarak, her Illustrator belgesi en az bir katman içerir ve belirli bir dosyadaki her bir nesne bu katmanın altında listelenir.

Katmanlar panelindeki bir öğe başka öğeler içeriyorsa, öğenin adının solunda bir üçgen görünür. İçeriği göstermek veya gizlemek için bu üçgeni tıklatın. Üçgen görünmüyorsa, katman ilave öğeler içermiyordur.

**Not:** AI İçe Aktarıcı bağlam menüsünü kullanarak tüm grup ve katmanları genişletebilir veya daraltabilirsiniz. Bağlam menüsünü görüntülemek için sağ tıklatın ve Tümünü Genişlet veya Tümünü Daralt'ı seçin.

**Seçim sütunu** Öğelerin içe aktarma için seçilip seçilmediğini kontrol eder. Öğe işaretliyse, o katmanı seçip içe aktarma seçeneklerini belirtebilirsiniz; Düzenle işaretli değilse, katman soluk görünür ve o katmandaki öğe için herhangi bir içe aktarma ayarı belirtmezsiniz.

**Nesne Türü sütunu** Bir simge, içe aktarıldığında o katmanda hangi türden Flash nesnesi olacağını ve öğe görünüyorsa, bu öğenin seçili olduğunu belirtir. Nesne türleri:

- Metin 
- Yol 
- Grup 
- Film klibi 
- Grafik sembolü 
- Görüntü 

## Metin içe aktarma seçenekleri

Flash, metni düzenlenebilir metin, vektör anahatları ve düzleştirilmiş bitmap olarak içe aktarmanızı sağlar. Desteklenen harmanlama modlarını, AI efektlerini ve %100'den daha düşük saydamlıkları Illustrator ve Flash arasında korumak için metni bir film klibi olarak içe aktarın. Metni film klibi olarak içe aktarmak, uyumlu görsel efektlerin düzenlenebilirliğini korur.

**Düzenlenebilir Metin** Varsayılan olarak, Illustrator metni düzenlenebilir Flash metni olarak içe aktarılır. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümünden ödün verilebilir.

**Vektör Ana Hatları** Metni vektör yollarına dönüştürür. Metnin görünümünü korumak için bu seçeneği kullanın. Desteklenmeyen harmanlama modları ve filtreler gibi bazı görsel efektlerin feda edilmesi gerekebilir, fakat metin bir film klipi olarak içe aktarılsa yol üzerinde metin gibi görsel nitelikler korunur. Metin artık düzenlenebilir değildir, ancak opaklık ve uyumlu harmanlama modları düzenlenebilirliklerini korur.

**Not:** Metinlere uygulanmış gölge, iç ışıma, dış ışıma ve Gauss bulanıklığı AI efektlerini düzenlenebilir Flash filtreleri olarak korumak için metni bir film klipi olarak içe aktarmak amacıyla Film Klipi Oluştur'u seçin.

**Bitmap** Metnin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için metni bir bitmap halinde rasterleştirir. Flash ile uyumlu olmayan filtreler veya başka efektler uygulanmışsa, metni bitmap olarak içe aktarmak metnin görünümünü korur. Rasterleştirilmiş metin bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

### Yol içe aktarma seçenekleri

Yol, Illustrator'da çizim yapmanın sonucunda oluşan çizgidir. Bir yol, ya bir yay gibi açık ya da bir daire gibi kapalıdır. Açık bir yol için yolun başlangıç ve bitiş çapa noktaları uç noktalar olarak adlandırılır. Düzenlenebilir yollar Flash'a içe aktarılabilir, ancak yola belirli harmanlama modları, filtreler veya başka efektler uygulanmışsa, bu efektler Flash ile uyumlu olmayabilir.

**Bitmap** Yolun Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için yolu bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

**Düzenlenebilir Yol** Düzenlenebilir bir vektör yolu oluşturur. Desteklenen harmanlama modları, efektler ve nesne saydamlığı korunur, ancak Flash'ta desteklenmeyen nitelikler atılır.

### Görüntü içe aktarma seçenekleri

Bitmap görüntüleri, fotoğraflar veya dijital resimler gibi sürekli tonlu görüntüler için en yaygın kullanılan elektronik ortamdır. Illustrator filtreler, efektler ve grafik stilleri kullanarak bitmap efektleri oluşturur. Bu efektlerin çoğu Flash ile uyumlu olmasına karşın, bazılarının, görünümünün korunması için düzleştirilmeleri veya rasterleştirilmeleri gerekebilir.

**Not:** Illustrator'daki bir raster dosyası bağlantılıysa, yalnızca JPEG, GIF veya PNG dosyaları yerel formatları korunarak içe aktarılır. Tüm diğer dosya türleri, Flash'ta PNG formatına dönüştürülür. Buna ek olarak, dönüştürme (PNG'ye), bilgisayarınızda yüklü olan QuickTime® sürümüne bağlıdır.

**Görünümü Korumak İçin Bitmapleri Düzleştir** Flash'ta desteklenmeyen harmanlama modlarının ve efektlerin görünümünü korumak için görüntüyü bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

**Film Klipi Oluştur** Illustrator görüntülerini film klipleri olarak içe aktarır.

### Grup içe aktarma seçenekleri

Gruplar, tek bir birim olarak kabul edilen grafik nesnesi koleksiyonlarıdır. Gruplama, birkaç nesneyi, niteliklerini veya göreceli konumlarını etkilemeden taşımanızı veya dönüştürmenizi sağlar. Örneğin, bir logo tasarımındaki nesneleri, tüm logoyu tek bir birim olarak taşıyabilmek ve ölçekleyebilmek üzere gruplayabilirsiniz. Gruplar ayrıca yuvalanabilirler. Yani, daha büyük gruplar oluşturmak üzere diğer nesne veya gruplarla birlikte gruplanabilirler.

İçe Aktarma panelinde, gruplar, <Group> öğeleri olarak görünürler. Bir grup gibi bir öğe başka öğeler içeriyorsa, öğenin adının solunda bir üçgen görünür. Grubun içeriğini göstermek veya gizlemek için bu üçgeni tıklatın. Üçgen görünmüyorsa, bu öğe ilave öğeler içermiyordur.

**Bitmap Olarak İçe Aktar** Nesnelerin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için grubu bir bitmap halinde rasterleştirir. Bir grup bitmape dönüştürüldükten sonra, içindeki nesneler seçilemez veya yeniden adlandırılmaz.

**Film Klipi Oluştur** Gruptaki tüm nesneleri tek bir film klipi içinde kozalar.

## Illustrator ve Flash arasında kopyalama ve yapıştırma

Illustrator ve Flash arasında resim kopyalayıp yapıştırırsanız (veya sürükleyip bırakırsanız), kopyalanan (veya yapıştırılan) AI dosyası için içe aktarma ayarları sağlayan Yapıştır iletişim kutusu görüntülenir.

**Bitmap Olarak Yapıştır** Kopyalanan dosyayı tek bir bitmap görüntüsüne düzleştirir.

**AI Dosyası İçe Aktarıcı Tercihlerini Kullanarak Yapıştır** Dosyayı, Flash Tercihleri'nde (Düzenle > Tercihler) belirtilen AI dosyası içe aktarma ayarını kullanarak içe aktarır.

**Uyumsuzlukları Çözmek İçin, Önerilen İçe Aktarma Ayarlarını Uygula** AI Dosyası İçe Aktarıcı Tercihlerini Kullanarak Yapıştır seçiliyken, varsayılan olarak etkindir. AI dosyasında algılanan uyumsuzlukları otomatik düzeltir.

**Katmanları Korumak** AI Dosyası İçe Aktarıcı Tercihlerini Kullanarak Yapıştır seçiliyken, varsayılan olarak etkindir. AI dosyasındaki katmanların Flash katmanlarına dönüştürüleceğini belirtir (AI İçe Aktarma iletişim kutusundan Flash Katmanlarına Dönüştür'ü seçmekle aynıdır). Seçili değilse, tüm katmanlar tek bir katmanın içinde düzleştirilir.

## Photoshop PSD dosyalarıyla çalışma

### Photoshop ve Flash ile çalışma

Adobe® Photoshop® ve Adobe® Flash® uygulamalarını, görsel bakımdan etkileyici web tabanlı uygulamalar, animasyonlar veya etkileşimli mesajlaşma öğeleri oluşturmak üzere bir arada kullanabilirsiniz. Photoshop, yüksek derecede yaratıcı kontrol sağlayarak, hareketsiz görüntü ve resimler oluşturmanızı sağlar. Flash, bu hareketsiz görüntüleri bir araya getirip, bunları etkileşimli İnternet içeriği olarak birleştirmenizi sağlar.

Photoshop çizim ve seçim araçları, Flash'ta bulunan araçlardan daha yüksek derecede bir yaratıcı kontrol sağlar. Karmaşık görüntüler oluşturmanız veya etkileşimli sunumlarda kullanmak amacıyla fotoğraf rötuşlamanız gerekiyorsa, resminizi oluşturmak için Photoshop'u kullanabilir ve sonra da hazırlanmış görüntüleri Flash'a içe aktarabilirsiniz.

#### Flash'a hareketsiz görüntü içe aktarma

Flash çeşitli formatlardaki hareketsiz görüntüleri içe aktarabilir ancak Photoshop'tan Flash'a hareketsiz görüntü içe aktarırken, genellikle yerel Photoshop PSD formatı kullanılır.

Bir PSD dosyası içe aktarırken, Flash, Photoshop'ta uygulanmış niteliklerin çoğunu koruyabilir ve görüntünün görsel kalitesini korumak ve görüntüyü daha fazla değiştirmek için seçenekler sağlar. Bir PSD dosyasını Flash'a içe aktardığınızda, her Photoshop katmanını bir Flash katmanı, ayrı anahtar kareler veya tek bir düzleştirilmiş görüntü olarak temsil etmeyi seçebilirsiniz. Ayrıca, PSD dosyasını bir film klipi olarak koyalabilirsiniz.

#### Film alışverişi yapma

Photoshop ve Flash arasında QuickTime video dosyaları alışverişi yapabilirsiniz. Örneğin, doğrudan Photoshop'ta bir QuickTime filmi oluşturabilir ve sonra bu filmi Flash® Player'da oynatılabilen FLV (Adobe Flash Player için video) dosyasına dönüştürerek Flash'a içe aktarabilirsiniz.

Video görüntülerini değiştirmek için Photoshop kullandığınızda, videoya zarar vermeden karelerin üzerine boyayabilirsiniz. Video katmanına sahip bir Photoshop dosyasını kaydettiğinizde, kaynak video görüntülerine yapılan değişiklikler değil, video katmanına yaptığınız değişiklikler kaydedilmiş olursunuz.

**Not:** Photoshop'dan Flash'a bir QuickTime videosu içe aktarırken, Video İçe Aktar iletişim kutusunu (Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar) kullanın. Video içe aktarmak için Photoshop PSD içe aktarma özelliğini kullanmak, video dosyasının sadece ilk karesini içe aktarır.



Ayrıca, Flash belgelerini önce QuickTime videosu olarak dışa aktarıp, sonra da Photoshop'a içe aktardıktan sonra videoya zarar vermeden video karelerinin üzerine boyayabilirsiniz. Örneğin, Flash'ta animasyonlu bir sekans oluşturup, Flash belgesini bir QuickTime videosu olarak dışa aktarabilir ve sonra da videoyu Photoshop'a içe aktarabilirsiniz.

### Renk

Flash kendi içinde RGB veya HSB (ton, doygunluk, parlaklık) renk modundaki renklerle çalışır. Flash'ın CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilmesine karşın, Photoshop resimlerini RGB'de oluşturmalsınız. CMYK resmini Photoshop'tan Flash'a içe aktarmadan önce, görüntüyü Photoshop'ta RGB'ye dönüştürün.

### Ayrıca bkz.

“Photoshop PSD dosyalarını içe aktarma” sayfa 81

“QuickTime dışa aktarma” sayfa 428

## Photoshop PSD dosyalarını içe aktarma hakkında

Flash, Photoshop PSD dosyalarını içe aktarmanızı sağlar ve resminizin verilerinin çoğunu korur. PSD İçe Aktarıcı ayrıca, bir PSD dosyasındaki belirli nesnelerin nasıl içe aktarılacağını belirtmenize ve PSD dosyasının bir Flash film kliline dönüştürüleceğini belirtmenize izin vererek, Photoshop resminizin Flash uygulamasına nasıl içe aktarıldığını denetlemenizi sağlar.

Flash PSD İçe Aktarıcı şu temel özellikleri sunar:

- Flash'a içe aktarılan PSD dosyaları, Photoshop'taki renk kalitelerini korur.
- Flash ve Photoshop'ta ortak bulunan harmanlama modlarının düzenlenebilirliğini korur.
- PSD dosyasındaki Akıllı Nesneler rasterleştirilir ve nesne saydamlığını koruyan bitmapler olarak Flash uygulamasına içe aktarılır.
- PSD dosyası katmanlarını ayrı Flash katmanlarına veya anahtar karelerine dönüştürür ya da PSD dosyasını tek bir bitmap görüntüsü olarak içe aktarır, bu durumda Flash, dosyayı düzleştirir (rasterleştirir).
- Photoshop'tan Flash'a sürükleyip bırakmak, Photoshop resminizin nasıl içe aktarılacağını seçmenizi sağlayan PSD dosya içe aktarıcısını çağırır.

Photoshop ve Flash ile web sitesi tasarlama hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0201\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0201_tr).

### Flash ve Photoshop arasında uyumluluk

Belirli görsel nitelikler ya tam olarak içe aktarılamaz ya da içe aktarıldıktan sonra, Flash geliştirme ortamında daha fazla düzenlenebilme yeteneğini kaybeder. PSD İçe Aktarıcı, görsel görünümünü ve düzenlenebilirliğini en iyi şekilde korumak amacıyla, resim içe aktarmak ve yerleştirmek için çeşitli seçenekler sunar. Ancak belirli görsel nitelikler korunamaz. Flash'a içe aktarılan PSD dosyalarının görünümünü iyileştirmek için şu talimatları izleyin:

- Flash, yayıncılıkta yaygın olan CMYK modunu değil, sadece RGB renk modunu destekler. Flash, CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilir ancak renkleri Photoshop'ta RGB'ye dönüştürürseniz, renkler daha iyi korunur.
- Flash, şu Photoshop harmanlama modlarını içe aktarıp düzenlenebilirlik özelliğini koruyabilir: Normal, Koyulaştır, Çarp, Açıklaştı, Ekran, Sert Işık, Fark ve Kaplama.

Flash'ın desteklemediği bir harmanlama modu kullanırsanız, görünümünü korumak için katmanı rasterleştirebilir veya katmandan harmanlama modunu kaldırabilirsiniz.

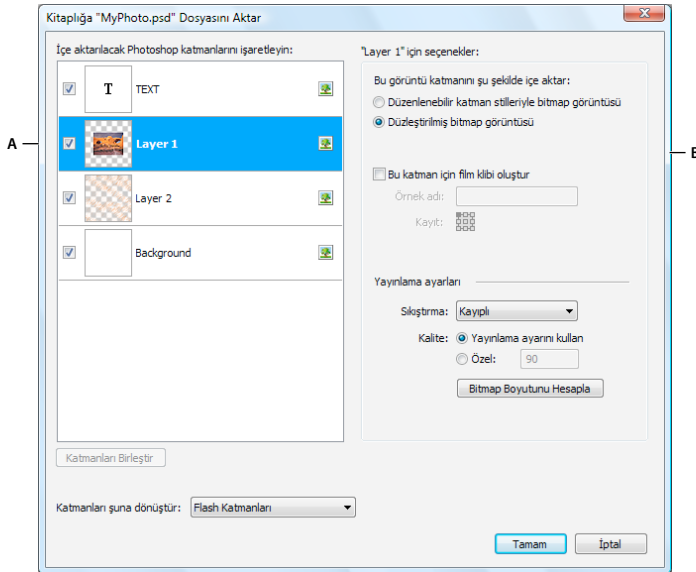
- Flash, Photoshop Akıllı Nesneleri'ni düzenlenebilir nesneler olarak içe aktaramaz. Akıllı Nesneler, görünümünün korunması için rasterleştirilir ve Flash'a bitmapler olarak içe aktarılır.
- Flash, Photoshop Video katmanlarının sadece ilk karesini içe aktarabilir.
- Görüntü ve Dolgu katmanları Flash'a aktarılırken her zaman rasterleştirilir.
- Saydam alanlar içeren nesneleri düzleştirilmiş bitmapler olarak içe aktarılırken (saydamlık içeren nesnenin arkasında kalan nesnelerin de içe aktarıldığını varsayarsak) nesnenin saydam bölümlerinin arkasındaki katmanlarda bulunan nesneler saydam alanın içinden görünürler. Bunu engellemek için sadece saydam nesneyi düzleştirilmiş bir bitmap olarak içe aktarın.

Birden çok katman içe aktarıp, saydamlığın arkasındaki katmanların görünür kalıntıları olmadan saydamlığı korumak için PSD dosyasını Düzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Görüntüsü seçeneğini kullanarak içe aktarın. Bu seçenek, içe aktarılan nesneleri bir film klipi olarak kozalar ve film klipinin saydamlığını kullanır. Bu, özellikle Flash'ta farklı katmanlara animasyon uygulamanız gerektiğinde kullanışlıdır.

## Photoshop PSD dosyalarını içe aktarma

*Photoshop formatı* (PSD), varsayılan Photoshop dosya formatıdır. Flash, PSD dosyalarını doğrudan içe aktarabilir ve PSD dosyasının görüntü kalitesini ve düzenlenebilirliğini Flash'ta kaybetmeden, Photoshop özelliklerinden çoğunu koruyabilir. Ayrıca, PSD dosyalarını içe aktarırken bu dosyaları, görüntünün görsel efektlerini koruyan ancak PSD dosya türüne özgü hiyerarşik katman bilgilerini kaldıran tek bir bitmap oluşturarak düzleştirebilirsiniz.

Photoshop ve Flash ile web sitesi tasarlama hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0201\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0201_tr).



PSD İçe Aktar iletişim kutusu

A. İçe aktarılan PSD dosyasındaki katmanlar B. Seçili katman veya nesne için kullanılacak içe aktarma seçenekleri

- 1 Dosya > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar'ı seçin.
- 2 İçe aktarılan Adobe Photoshop PSD dosyasına gidin, dosyayı seçin ve 'Tamam'ı tıklayın.
- 3 (İsteğe bağlı) PSD İçe Aktarma iletişim kutusunda, katman, grup ve tek nesneleri seçip, her bir öğenin nasıl içe aktarılacağını seçin.

#### 4 Katmanları Şuna Dönüştür için şunlardan birini seçin:

**Flash Katmanları** Photoshop katmanları seçme listesindeki tüm seçili katmanlar, kendi ayrı katmanlarına yerleştirilir. Her katman, Photoshop dosyasındaki katmanın adıyla etiketlenir. Photoshop'taki katmanlar, farklı katmanlardaki nesnelerdir. Nesneler, Kütüphane paneline yerleştirildiğinde Photoshop'taki katmanın adını taşır.

**Anahtar Kareler** Photoshop katmanları seçme listesindeki tüm seçili katmanlar, yeni bir katmandaki ayrı anahtar karelere yerleştirilirler. Yeni katman, Photoshop dosyasının adını taşır (örneğin, dosyam.psd). Photoshop'taki katmanlar, farklı anahtar karelerdeki nesneler haline gelirler. Nesneler, Kütüphane paneline yerleştirildiğinde Photoshop'taki katmanın adını taşır.

#### 5 Kalan seçenekler için şunların arasından seçin:

**Katmanları Orijinal Konumlarına Yerleştir** PSD dosyasının içerikleri, Photoshop'ta sahip oldukları konumlarını tam olarak korurlar. Örneğin, bir nesne Photoshop'ta X = 100 Y = 50 noktasına konumlandırılmışsa, Flash Sahne Alanı'nda da aynı koordinatlarda olduğunu varsayar.

Bu seçenek belirlenmezse, içe aktarılmış Photoshop katmanları Sahne Alanı'nda ortalılır. PSD dosyasındaki öğeler içe aktarıldıklarında, göreceli konumlarını korurlar ancak tüm nesneler geçerli görünümde bir blok olarak ortalılır. Bu özellik, Sahne Alanı'nın bir bölümüne yakınlaştırdıysanız ve belirli bir nesneyi Sahne Alanı'nın o bölümüne içe aktarıyorsanız yararlı olabilir. Nesneyi orijinal koordinatları kullanarak içe aktardıysanız, geçerli sahne alanı görüş alanının dışına yerleştirilmiş olabileceğinden, nesneyi içe aktarılmış olarak göremeyebilirsiniz.

**Not:** PSD dosyasını Flash kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.

**Sahne Alanı Boyutunu Photoshop Tuvaliyle Aynı Yap** Flash Sahne Alanı, PSD dosyasını oluşturmada kullanılan Photoshop belgesinin boyutuyla (veya etkin kırpma alanıyla) aynı boyuta dönüştürülür. Varsayılan olarak bu seçenek seçili değildir.

**Not:** PSD dosyasını Flash kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.

#### 6 Tamam'ı tıklatın.

### PSD dosyalarını Flash kütüphanesine içe aktarma

Bir PSD dosyasını kütüphaneye içe aktarmak, Sahne Alanı'na içe aktarmaya benzer. Bir PSD dosyasını kütüphaneye içe aktardığınızda, kök klasör PSD dosyasının adını taşır. PSD dosyası kütüphaneye içe aktarıldıktan sonra, kök klasörün adını değiştirebilir veya katmanları klasörün dışına taşıyabilirsiniz.

**Not:** Kütüphane, içe aktarılmış PSD dosyasının içeriklerini alfabetik olarak sıralar. Hiyerarşik gruplama ve klasör yapısı aynı kalır, ancak kütüphane bunları alfabetik olarak tekrar sıralar.

Zaman çizelgesine içe aktarılan PSD dosyasının (sanki bu dosya sahne alanına içe aktarılmış gibi) tüm içeriğini barındıran bir klibi oluşturulur. Hemen hemen tüm film klipleri, kendileriyle ilişkilendirilmiş bir bitmap veya başka bir varlığa sahiptir. Karışıklık ve adlandırma çatışmalarını en aza indirmek için bu varlıklar, film klibiyle aynı klasördeki Varlıklar klasöründe saklanır.

**Not:** Kütüphaneye içe aktardığınızda, PSD dosyasının içerikleri, ana Flash zaman çizelgesine değil, film klibinin zaman çizelgesine içe aktarılır.

## Photoshop İçe Aktarma seçenekleri

Birden çok katman içeren bir Photoshop PSD dosyasını içe aktardığınızda, şu seçenekleri ayarlayabilirsiniz:

**Katman Kompozisyonu** Photoshop dosyası katman kompozisyonları içeriyorsa, görüntünün hangi sürümünün içe aktarılacağını belirtebilirsiniz. Bir *katman kompozisyonu*, Photoshop Katmanlar paletinin durumunun bir anlık görüntüsüdür. Katman kompozisyonları, tümü Flash'a içe aktarılan üç tür katman seçeneğini kaydeder:

- **Katman görünürlüğü:** bir katmanın görünür veya gizli olması.
- **Katman konumu:** katmanın belgedeki konumu.
- **Katman görünümü:** katmana bir katman stiline uygulanıp uygulanmadığı ve katmanın harmanlama modu.

Hiç katman kompozisyonu yoksa, bu açılır menü gizli olur. Flash, katman kompozisyonunun kalitesinin, görünürlük, konum ve katman stili dahil, tüm yönlerini destekler.

**Photoshop Katmanları Seç** Bir görüntüdeki tüm katmanları, grupları ve katman efektlerini listeler. Hangi katmanların içe aktarılacağını seçmek için katmanın küçük resminin solundaki seçenekleri kullanın. Varsayılan olarak, Photoshop'taki tüm görünür katmanlar işaretlidir, görünmez katmanlar ise işaretli değildir.

**Not:** Ayarlama katmanlarının, Flash'ta uyumlu bir katman türü yoktur. Bu nedenle, düzeltilmiş bir bitmap olarak içe aktarılan Photoshop katmanının görünümünü korumak için ayarlama katmanının görsel efekti uygulanır. Başka içe aktarma seçenekleri seçtiyseniz, ayarlama katmanları uygulanmaz.

**Katmanları Birleştir** İki veya daha fazla katmanı tek bir bitmapte birleştirin (veya daraltın) ve sonra tek nesneler yerine, oluşturulan bu tek bitmap nesnesini içe aktarın. Yalnızca aynı düzeydeki katmanları birleştirebilirsiniz ve ayrıca seçimin bitişik olması gerekir. Örneğin, bir klasörün içindeki bir öğeyi ve klasör dışındaki bir öğeyi seçip birleştiremezsiniz. Bunun yerine, birleştirmek üzere klasörü ve klasörün dışındaki öğeyi seçin. Bir dizi oluşturmamanı tek öğeleri Control tuşuna basarak tıkkatıp birleştiremezsiniz.

**Not:** Birleştirilmiş bir bitmap nesnesini seçerseniz, Katmanları Birleştir düğmesi, Ayır düğmesine dönüşür. Oluşturduğunuz herhangi bir birleştirilmiş bitmap nesnesini ayırmak için oluşturulan tek bitmap seçin ve Ayır düğmesini tıkkatın.

## Metin nesnelerini içe aktarma

Metin nesneleri, Photoshop'taki metin katmanlarıdır. Metnin Flash'a nasıl içe aktarılacağını seçin.

**Düzenlenebilir Metin** Seçili Photoshop katmanındaki metinden, düzenlenebilir bir metin nesnesi oluşturur. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümünden ödün verilebilir. Metni bir film klibi olarak içe aktırırsanız, film klibi, düzenlenebilir bir metin nesnesi içerir.

**Not:** Kütüphaneye düzenlenebilir metin içe aktarırken, metin bir film klibinin içinde olmalıdır. Kütüphanede sadece film klipleri, bitmapler ve grafik sembolleri saklanabilir. Kütüphaneye içe aktarılan bir metin katmanı için Düzenlenebilir Metin seçeneği seçildiğinde, otomatik olarak bir grafik sembolü olarak içe aktarılır.

**Vektör Ana Hatları** Metnin görünümünü korumak için metni vektör yollarına dönüştürür. Metin artık düzenlenebilir değildir ancak opaklık ve uyumlu harmanlama modları düzenlenebilirliklerini korur. Bu seçenek seçiliyse, nesne bir film klibine dönüştürülmek zorundadır.

**Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri** Metin katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için metni bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş metin bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

**Not:** Yol üzerinde metin içe aktarırken, nesnenin görsel kalitesini korumak için metni düzeltilmiş bir bitmap görüntüsü olarak içe aktarmalısınız.

### Şekil nesneleri içe aktarma

Şekil Katmanı nesnesi, orijinal olarak Photoshop'ta bir şekil katmanı olan veya üzerinde bir vektör kırpma maskesi bulunan bir görüntü katmanı olan bir nesnedir.

**Düzenlenebilir Yollar Ve Katman Stilleri** İçinde bir bitmap bulunan düzenlenebilir bir vektör şekli oluşturur. Desteklenen harmanlama modları, filtreler ve opaklık korunur. Flash'ta üretilmeyen, desteklenmeyen harmanlama modları kaldırılır. Nesne bir film klibine dönüştürülmek zorundadır.

**Düzleştirilmiş Bitmap Görüntüleri** Şekil katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için şekli bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

### Görüntü veya dolgu katmanlarını içe aktarma

Görüntü veya dolgu katmanı bir vektör maskesiyle ilişkiliyse, bir şekil katmanı nesnesi olarak kabul edilir.

**Düzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Görüntüsü** İçinde bir bitmap bulunan bir film klibi oluşturur. Desteklenen harmanlama modları, filtreler ve opaklık korunur. Flash'ta üretilmeyen, desteklenmeyen harmanlama modları kaldırılır. Nesne bir film klibine dönüştürülmek zorundadır.

**Düzleştirilmiş Bitmap Görüntüleri** Görüntü veya dolgu katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için görüntüyü bir bitmap halinde rasterleştirir.

### Birleştirilmiş bitmap nesnelerini ve birleştirilmiş bitmapin içindeki nesneleri içe aktarma

Bir *birleştirilmiş bitmap*, Flash'a aktarıldığında tek bir bitmape düzleştirilmiş (veya birleştirilmiş) birden fazla Photoshop katmanını içeren bir nesnedir. Bir birleştirilmiş bitmapteki nesneler, Photoshop'taki katmanları temsil eder. Bir birleştirilmiş bitmap oluşturmak için iki veya daha fazla katman seçin ve Katmanları Birleştir düğmesini seçin.

### Farklı türlerdeki birden çok nesneyi içe aktarma

Farklı türlerdeki birden çok nesneyi içe aktarırsanız, Flash, seçili nesneleri sadece Film Klipleri Oluştur ve Kayıt gibi, ortak olarak paylaştıkları içe aktarma ayarlarıyla içe aktarmanıza izin verir.

### Aynı türde birden çok nesneyi içe aktarma

Aynı türdeki birden çok nesneyi içe aktarırsanız, görüntülenene içe aktarma seçenekleri, o türdeki tek bir nesne seçildiğinde görüntülenenenlerle aynıdır. Nesneler aynı nitelikleri paylaşmıyorlarsa, görüntülenene içe aktarma seçenekleri belirsiz bir durumdadır ve sonuçlar beklendiği gibi olmayabilir.

### Grup klasörünü içe aktarma

Bir grup klasörünü içe atarken, grubu bir film klibi olarak içe aktarabilirsiniz ya da gruptaki her katmanı zaman çizelgesi üzerinde kendi ayrı katmanına veya anahtar karesine yerleştirebilirsiniz.

Film Klibi Olarak İçe Aktar'ı seçerseniz, grup klasöründeki her katman, bir film klibinde bir katmana yerleştirilir ve sonra bu film klibi, zaman çizelgesi üzerinde kendi katmanına veya anahtar karesine yerleştirilir. Film klibi, grup klasörünün Photoshop'ta sahip olduğu adı kullanır ve film klibini bir Flash katmanına içe aktarırsanız, katman aynı adı kullanır.

Grubu bir film klibi içine yerleştirmesiniz, her katman kendisi için geçerli olarak ayarlanmış türe dönüştürülür ve gruptaki her katman kendi Flash katmanına içe aktarılır. Flash katmanları, PSD dosyasındaki ayrı katmanların adlarını taşırlar.

## Katmanları içe aktarma ve birleştirme

PSD İçe Aktarıcı, ayrı nesneler yerine tek bitmap dosyası olarak içe aktarılan birleştirilmiş bir bitmapte iki veya daha fazla katmanı birleştirmenizi sağlar.

Birleştirilmiş bir bitmap oluşturmak için seçtiğiniz katmanlar, aynı düzeyde bulunan iki veya daha fazla katmanlık sürekli bir dizi halinde olmalıdır. Örneğin, bir grubun içindeki bir katmanı ve o grubun dışındaki bir katmanı seçip birleştiremezsiniz. Bunun yerine, grubun tamamını ve ayrı katmanı seçmelisiniz.

## Yayınlama seçeneklerini ayarlama

PSD İçe Aktarıcı'daki yayınlama ayarları, Flash belgesini bir SWF dosyası olarak yayınlarken görüntüye uygulanacak sıkıştırma derecesini ve belge kalitesini belirtmenizi sağlar. Bu ayarlar yalnızca belgeyi bir SWF dosyası olarak yayınladığınızda etkili olur ve görüntüyü Flash Sahne Alanı veya kütüphaneye içe aktarırken, görüntü üzerinde etki oluşturmaz.

**Sıkıştırma** Kayıplı veya kayıpsız sıkıştırma formatlarından birini seçmenizi sağlar:

- **Kayıplı** Kayıplı (JPEG), görüntüyü JPEG formatında sıkıştırır. İçe aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Yayınlama Ayarını Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Özel seçeneğini belirleyin ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)
- **Kayıpsız** Kayıpsız (PNG/GIF), görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırmayla sıkıştırır.

**Not:** Fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonsal çeşitliliğe sahip görüntüler için kayıplı sıkıştırmayı, kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı, kullanın.

**Bitmap Boyutunu Hesapla** İçe aktarma seçimlerinize bağlı olarak, belirli bir katman için oluşturulan bitmap sayısını ve katmanda oluşturulan bitmaplerin kilobayt olarak sıkıştırılmış boyutunu belirler. Örneğin, gölge ve bulanıklaştırmaya sahip bir katman seçerseniz ve katman stillerini korursanız, Bitmap Boyutunu Hesapla bilgisi, içe aktarmanın sonucunda her filtre efekti için birer tane ve görüntünün kendisi için başka bir tane olmak üzere, üç bitmap oluşturulacağını bildirir. İçe aktarılacak tüm bitmaplerin boyutunu hesaplamak için katmanların tümünü seçin ve Bitmap Boyutunu Hesapla'yı tıklatın.

## Photoshop dosyası içe aktarma tercihleri

Flash Tercihleri iletişim kutusu, Photoshop PSD dosyaları için içe aktarma tercihlerini ayarlamanızı sağlar. PSD dosyaları içe aktarma için belirttiğiniz tercihler, Photoshop katman türleri için PSD İçe Aktar iletişim kutusunda başlangıçta doldurulan seçenekleri etkiler.

**Not:** Farklı katman türleri için belirtilen tercihleri nesne nesne geçersiz kılmak için PSD İçe Aktarma iletişim kutusunu kullanın. İçe aktarma seçeneklerini değiştirmek amacıyla katmanı seçin ve gerekli seçenekleri belirtin.

### Ayrıca bkz.

“Flash'ta tercihleri ayarlama” sayfa 36

## Görüntü Katmanı İçe Aktarma Tercihleri

Bu seçenekler, metin katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

**Düzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Görüntüsü** İçinde bir bitmap bulunan bir film klibi oluşturur. Bu seçeneğin belirtilmesi, desteklenen harmanlama modlarını ve opaklığı korur ancak Flash'ta üretilmeyen diğer görsel nitelikleri kaldırır. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

**Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri** Metin katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için metni, düzeltilmiş bir bitmap görüntüsü halinde rasterleştirir.

**Film Klipleri Oluştur** Flash'a içe aktarılırken, görüntü katmanlarının bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Görüntü katmanlarının tamamının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek PSD İçe Aktar iletişim kutusunda katman katman değiştirilebilir.

### Metin katmanı içe aktarma tercihleri

Bu seçenekler, metin katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

**Düzenlenebilir Metin** Photoshop metin katmanındaki metinden, düzenlenebilir bir metin nesnesi oluşturur. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümü feda edilir. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

**Vektör Ana Hatları** Metni, yollar oluşturacak şekilde vektörleştirir. Metnin görünümü değiştirilebilir ancak görsel nitelikleri korunur. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

**Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri** Metin katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için metni rasterleştirir.

**Film Klipleri Oluştur** Flash'a içe aktarılırken, metin katmanını otomatik olarak bir film klibine dönüştürür. Metin katmanlarının tümünün film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek PSD İçe Aktar iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Metin veya Vektör Anahatları seçildiğinde bu seçenek gerekir.

### Şekil katmanı içe aktarma tercihleri

Bu seçenekler, şekil katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

**Düzenlenebilir Yollar Ve Katman Stilleri** Bu seçenek, içinde bir bitmap bulunan düzenlenebilir bir vektör şekli oluşturur. Bu seçenekle, desteklenen harmanlama modları ve opaklık da korunur, ancak Flash'ta üretilmeyen diğer görsel nitelikler kaldırılır. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

**Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri** Bu seçenek, şekli rasterleştirir ve şekil katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korunur.

**Film Klipleri Oluştur** Flash'a içe aktarılırken, görüntü katmanlarının bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Şekil katmanlarından bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Yollar ve Katman Stilleri onay kutusu işaretliyse, bu seçenek devre dışı bırakılır.

### Katman grubu içe aktarma tercihleri

Bu seçenek, şekil katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

**Film Klipleri Oluştur** Flash'a içe aktarılırken, tüm grupların bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Katman gruplarından bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir.

### Birleştirilmiş bitmap içe aktarma tercihleri

Bu seçenek, birleştirilmiş bitmapler için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

**Film Klipleri Oluştur** Bu seçenek, birleştirilmiş bitmaplerin Flash'a içe aktarılırken bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Birleştirilmiş bitmaplerden bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Yollar Ve Katman Stilleri onay kutusu işaretliyse, bu seçenek soluk olur.

## Film klipi kaydı içe aktarma tercihleri

Oluşturulan filmler için genel bir kayıt noktası belirtir. Bu ayar, tüm nesne türlerinin kayıt noktaları için geçerlidir. Bu seçenek PSD İçe Aktarma iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir; bu, tüm nesne türleri için ilk ayardır. Film klipi kaydı hakkında daha fazla bilgi için bkz. “Sembolleri düzenleme” sayfa 152.

## İçe aktarılan görüntüler için yayınlama ayarları

FLA dosyası için yayınlama ayarları tercihleri, Flash belgesini bir SWF dosyası olarak yayınlarken görüntüye uygulanacak sıkıştırma derecesini ve belge kalitesini belirtmenizi sağlar. Bu ayarlar sadece belgeyi bir SWF dosyası olarak yayınladığınızda etki ederler ve görüntüyü Flash sahne alanına veya kütüphanesine içe aktarırken, görüntü üzerinde etkileri yoktur.

**Sıkıştırma** Kayıplı veya kayıpsız sıkıştırma formatlarından birini seçmenizi sağlar:

- **Kayıplı** Kayıplı (JPEG), görüntüyü JPEG formatında sıkıştırır. İçe aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Yayınlama Ayarını Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Özel seçeneğini belirleyin ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)
- **Kayıpsız** Kayıpsız (PNG/GIF), görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırma ile sıkıştırır.

**Not:** Fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonsal çeşitliliğe sahip görüntüler için kayıplı sıkıştırma, kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırma, kullanın.

**Kalite** Sıkıştırma için bir kalite düzeyi ayarlamanızı sağlar.

- **Yayınlama Ayarını Kullan** Yayınlama Ayarları'ndaki geçerli JPEG Kalitesi ayarını uygular.
- **Özel** Ayrı bir belirli kalite ayarı belirtmenizi sağlar.

## İçe aktarılan bitmapler

### İçe aktarılan bitmaplerle çalışma

Flash'a bir bitmap içe aktardığınızda, çeşitli yollarla bitmapi değiştirebilir ve Flash belgenizde kullanabilirsiniz.

Bir Flash belgesi içe aktarılmış bir bitmapi orijinalinden daha büyük bir boyutta görüntülense, görüntü bozulabilir. Görüntülerin düzgün görüntülendiğinden emin olmak için içe aktarılmış bitmapleri özizleyin.

Sahne Alanı'nda bir bitmap seçtiğinizde, Özellik denetçisi, bitmapin sembol adını, piksel boyutlarını ve Sahne Alanı üzerindeki konumunu görüntüler. Özellik denetçisini kullanarak, bir bitmap örneğini *takas edebilirsiniz*, yani, örneği geçerli belgedeki başka bir bitmapin örneğiyle değiştirebilirsiniz.

### Özellik denetçisini bitmap özellikleriyle görüntüleme

- 1 Sahne Alanı'nda bir bitmap örneği seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.

### Bir bitmap örneğini başka bir bitmapin örneğiyle değiştirme

- 1 Sahne Alanı'nda bir bitmap örneği seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Takas Et'i tıklatın.
- 3 Örneğe geçerli olarak atanmış bitmapi değiştirmek için bir bitmap seçin.



## Bitmap özelliklerini ayarlama

Görüntüdeki kenarları düzgünleştirmek için içe aktarılmış bir bitmape kenar yumuşatma uygulayabilirsiniz. Ayrıca, bitmap dosyasının boyutunu azaltmak ve dosyayı webde görüntülemek amacıyla formatlamak için bir sıkıştırma seçeneği seçebilirsiniz.

- 1 Kütüphane panelinden bir bitmap seçin ve Kütüphane panelinin alt tarafındaki Özellikler düğmesini tıklayın.
- 2 Düzgünleştirmeye İzin Ver'i seçin. Düzleştirme, ölçeklendiğinde bitmap görüntülerinin kalitesini artırır.
- 3 Sıkıştırma için şunlardan birini seçin:

**Fotoğraf (JPEG)** Görüntüyü JPEG formatında sıkıştırır. İçe aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Varsayılan Belge Kalitesini Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Varsayılan Belge Kalitesini Kullan'ın seçimini kaldırın ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

**Kayıpsız (PNG/GIF)** Görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırmayla sıkıştırır.

**Not:** Fotoğraf sıkıştırmasını, fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonsal çeşitliliğe sahip görüntüler için kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı, kullanın.

- 4 Dosya sıkıştırmasının sonuçlarını belirlemek için Test Et'i tıklayın. Seçili sıkıştırma ayarının kabul edilebilir olup olmadığını belirlemek için orijinal dosya boyutuyla sıkıştırılmış dosya boyutunu karşılaştırın.
- 5 Tamam'ı tıklayın.

**Not:** Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda seçtiğiniz JPEG Kalitesi ayarları, içe aktarılan JPEG dosyaları için bir kalite ayarı belirtmez. Bitmap Özellikleri iletişim kutusunda, içe aktarılan her JPEG dosyası için bir kalite ayarı belirtin.

## Bitmapi çalışma zamanında içe aktarma

Çalışma zamanında bir belgeye bitmapler eklemek için ActionScript® 2.0 veya ActionScript 3.0 BitmapData komutunu kullanın. Bu amaçla bitmap için bir bağlantı tanımlayıcısı belirtin. Daha fazla bilgi için, bkz. Kütüphanedeki varlıklara bağlantı atama, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) veya ActionScript için kütüphane sembollerini dışa aktarma, [ActionScript 3.0'i Programlama](#).

- 1 Kütüphane panelindeki bitmapi seçin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden, Bağlantı'yı seçin.
  - Kütüphane panelindeki bitmap dosyasının adını sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.

Bağlantı özellikleri Özellikler iletişim kutusunda görünür değilse, Gelişmiş'i tıklayın.

- 3 Bağlantı için ActionScript İçin Dışa Aktar'ı seçin.
- 4 Metin alanına bir kimlik dizesi girin ve Tamam'ı tıklayın.

## Bitmapi dolgu olarak uygulama

Bir bitmapi bir grafik nesnesinde dolgu olarak kullanmak için Renk panelini kullanın. Bir bitmapi dolgu olarak uygulamak nesneyi doldurmak üzere nesneyi döşer. Degradе Dönüştürme aracı, bir görüntüyü ve bitmap dolgusunu ölçeklemenize, döndürmenize ve eğiltmenize izin verir.

- 1 Dolguyu varolan resimlere uygulamak için Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesini veya nesnelerini seçin.

- 2 Pencere > Renk'i seçin.
- 3 Panelin sağ üst kısmındaki açılır menüden Bitmap'i seçin.
- 4 Geçerli belgedeki daha çok bitmapi görüntülemek üzere daha büyük bir önizleme penceresi kullanmak için Renk panelini genişletmek amacıyla sağ alt köşedeki oku tıklatın.
- 5 Seçmek için bir bitmapi tıklatın.

Bitmap, geçerli dolgu rengi olur. 3. adımda resim seçtiyseniz, bitmap resme bir dolgu olarak uygulanır.

### Ayrıca bkz.

[“Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme”](#) sayfa 136

## Bitmapi harici düzenleyicide düzenleme

Düzeltilmiş bir bitmap olarak içer aktarılan bir Fireworks PNG dosyasını düzenliyorsanız, mevcutsa, bitmapin kaynak PNG dosyasını düzenleyin.

**Not:** PNG dosyalarından düzenlenebilir nesneler olarak içer aktarılan bitmapleri, harici bir görüntü düzenleyicide düzenleyemezsiniz.

Fireworks 3 veya daha sonrası ya da başka bir görüntü düzenleme uygulaması sisteminizde kuruluysa, içer aktarılmış bir bitmapi düzenlemek için uygulamayı Flash'tan başlatabilirsiniz.

### Fireworks 3 veya daha sonrasıyla bitmap düzenleme

- 1 Kütüphane panelinde, bitmapin simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Fireworks 3 ile Düzenle'yi seçin.
- 2 PNG kaynak dosyasını mı, bitmap dosyasını mı açacağınızı belirtin.
- 3 Fireworks'te dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
- 4 Fireworks'te, Dosya > Güncelle'yi seçin.
- 5 Flash'a geri dönün.

Dosya Flash'ta otomatik olarak güncellenir.

### Başka bir görüntü düzenleme uygulamasıyla bitmap düzenleme

- 1 Kütüphane panelinde, bitmapin simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Birlikte Düzenle'yi seçin.
- 2 Bitmap dosyasını açmak için bir görüntü düzenleme uygulaması seçin ve Tamam'ı tıklatın.
- 3 Görüntü düzenleme uygulamasında dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
- 4 Görüntü düzenleme uygulamasında dosyayı kaydedin.

Dosya Flash'ta otomatik olarak güncellenir.

- 5 Belgeyi düzenlemeye devam etmek için Flash'a dönün.

## Bitmap parçalama ve bir bitmap dolgusu oluşturun

Sahne Alanı'ndaki bir bitmapin parçalara ayrılması, Sahne'deki resmi kendi kütüphane ögesinden ayırır ve bir bitmap örneğinden bir şekle dönüştürür. Bir bitmapi parçaladığınızda, bitmapi Flash çizim ve boyama araçlarıyla değiştirebilirsiniz. Kement aracını Sihirli Değnek değiştiricisiyle birlikte kullanarak, bitmap içinde aynı veya benzer renkleri içeren alanları seçebilirsiniz.

Parçalanmış bir bitmaple birlikte boyamak için Damlalık aracıyla bitmapi seçip, bitmapi Boya Kovası aracıyla veya başka bir çizim aracıyla birlikte dolgu olarak uygulayın.

### Ayrıca bkz.

“[Kontur ve Dolgu rengini ayarlama](#)” sayfa 133

## Bitmap parçalama

- 1 Geçerli sahnede bir bitmap seçin.
- 2 Değiştir > Parçala'yı seçin.

## Parçalanmış bir bitmapin alanlarının dolgusunu değiştirme

- 1 Kement aracını seçin, Sihirli Değnek değiştiricisini tıklatın ve şu seçenekleri ayarlayın:
  - Eşik alanına, seçime dahil edilmeleri için bitişik piksellerin renklerinin ne kadar yakın eşleşmesi gerektiğini belirtmek amacıyla, 1 ile 200 arasında bir değer girin. Daha büyük bir sayı, daha geniş bir renk aralığını dahil eder. 0 giderseniz, yalnızca tıklattığınız ilk pikselle tam olarak aynı renkteki pikseller seçilir.
  - Düzgünleştirme alanında, seçimin kenarlarının ne kadar düzgünleştirileceğini belirtmek için bir seçenek seçin.
- 2 Bir alanı seçmek için bitmapi tıklatın. Seçime eklemek için tıklatmaya devam edin.
- 3 Bitmapteki seçilen alanları doldurmak için, Dolgu Rengi denetiminden kullanılacak dolguyu seçin.
- 4 Yeni dolguyu uygulamak için Boya Kovası aracını seçin ve seçili alandaki herhangi bir yeri tıklatın.

## Bitmap dolgusu uygulamak için damlalık aracını kullanma

- 1 Damlalık aracını seçin ve Sahne Alanı'ndaki parçalanmış bitmapi tıklatın. Damlalık aracı bitmapi geçerli dolgu olarak ayarlar ve Boya Kovası'nı etkin araç yapar.
  - 2 Şunlardan birini yapın:
    - Bitmapi dolgu olarak uygulamak için varolan bir grafik nesnesini Boya Kovası aracıyla tıklatın.
    - Oval, Dikdörtgen veya Kalem aracını seçin ve yeni bir nesne çizin. Nesne, parçalanmış bitmaple doldurulur.
- Bitmap dolgusunu ölçeklemek, döndürmek veya eğriltmek için Boya Kovası aracını kullanın.

## Bitmapi vektör grafiğine dönüştürme

Bitmapi İzle komutu, bitmapi, düzenlenebilir, ayrık renk alanları içeren bir vektör grafiğine dönüştürür. Görüntüyü bir vektör grafiği olarak işlersiniz ve dosya boyutunu azaltabilirsiniz.

Bir bitmapi vektör grafiğine dönüştürdükten sonra vektör grafiği Kütüphane panelindeki bitmap sembolüne link içermez.

**Not:** İçe aktarılan bitmap karmaşık şekiller ve çok sayıda renk içeriyorsa, dönüştürülmüş vektör grafiği, orijinal bitmapten daha büyük bir dosya boyutuna sahip olabilir. Dosya boyutu ve görüntü kalitesi arasında denge kurmak için Bitmapi İzle iletişim kutusunda çeşitli ayarları deneyin.

Ayrıca, görüntüyü Flash çizim ve boyama araçlarıyla değiştirmek için bir bitmapi parçalayabilirsiniz.

- 1 Geçerli sahnede bir bitmap seçin.
- 2 Değiştir > Bitmap > Bitmapi İzle'yi seçin.
- 3 Bir Renk Eşiği değeri girin.

İki piksel karşılaştırıldığında, RGB renk değeriindeki farklılık renk eşiğinden azsa, iki piksel aynı renkte sayılır. Eşik değeri artırıldıka, renklerin sayısını azaltırsınız.

- 4 Minimum Alan için bir piksele renk atarken hesaba katılacak evreleyen piksellerin sayısını ayarlamak amacıyla bir değeri girin.
- 5 Eğim Düzgünlüğü için anahatların ne kadar düzgün çizileceğini belirlemek amacıyla bir seçenek seçin.
- 6 Köşe Eşiğı için keskin kenarların korunmasını veya düzeltilmesini belirlemek amacıyla bir seçenek seçin.

Orijinal bitmap en ok benzeyen bir vektör grafiğı oluşturmak için řu değeri girin:

- Renk Eşiğı: 10
- Minimum Alan: 1 piksel
- Eğim Düzgünlüğü: Piksel
- Köşe Eşiğı: ok Sayıda Köşe

# Bölüm 5: Resim Oluşturma ve Düzenleme

## Çizim

### Çizim hakkında

Adobe® Flash® CS4 Professional uygulamasındaki çizim araçları belgelerinizdeki resimler için şekiller oluşturmanızı ve değiştirmenizi sağlar.

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

Çizim hakkında bir eğitim metni için bkz. "Flash'ta Çizim", Flash Öğreticileri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr).

Çizim hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0119\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0119_tr). Bu videoda, Flash CS3 ve sonrasında çizim yapılması açıklanmaktadır.

### Vektör ve bitmap grafikleri

Bilgisayarlar grafikleri ya vektör ya da bitmap formatında görüntüler. İki format arasındaki farkı anlamak daha verimli çalışmanıza yardımcı olur. Flash uygulamasını kullanarak küçük boyutlu vektör grafikleri oluşturabilir ve bu grafiklere animasyon uygulayabilirsiniz. Flash ayrıca, başka uygulamalarda oluşturulmuş vektör ve bitmap grafiklerini içe aktarıp işleyebilir.

#### Vektör grafikleri

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



Vektör çiziminde çizgiler.

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

#### Bitmap grafikleri

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



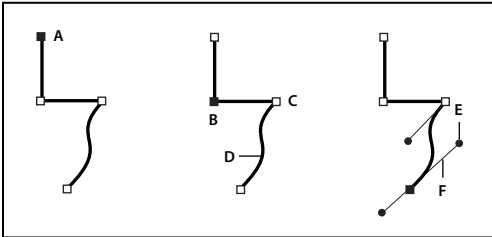
Bitmap çiziminde pikseller.

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

## Yollar

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

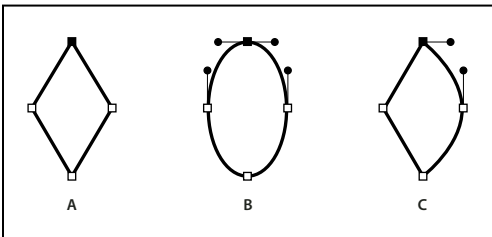
Bir yolun şeklini, çapa noktalarını sürükleyerek, çapa noktalarında görünen *yön çizgilerinin* ucundaki *yön noktalarını* veya yol parçasının kendisini sürükleyerek değiştirebilirsiniz.



Bir yolun bileşenleri

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

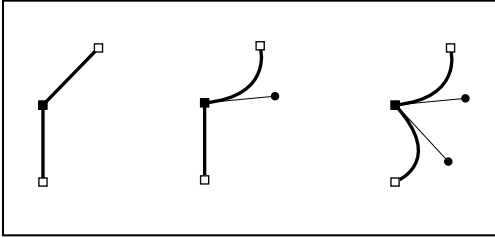
Yolların iki çeşit çapa noktaları olabilir: köşe noktaları ve düzgün noktalar. Bir *köşe noktasında*, bir yol aniden yön değiştirir. Bir *düzgün noktada*, yol parçaları devamlı bir eğri olarak bağlanır. Köşe noktalarının ve düzgün noktaların kombinasyonlarını kullanarak bir yol çizebilirsiniz. Yanlış türde bir nokta çizerseniz, bunu her zaman değiştirebilirsiniz.



Bir yoldaki noktalar

A. Dört köşe noktası B. Dört düzgün nokta C. Köşe noktaları ve düzgün noktaların kombinasyonu.

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



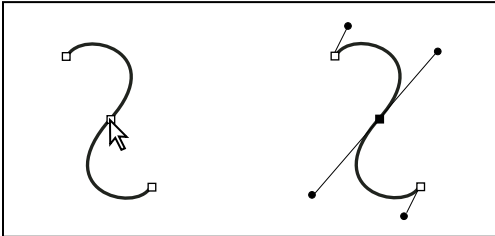
Bir köşe noktası hem düzgün parçaları hem de eğimli parçaları bağlayabilir.

**Not:** Köşe noktalarını ve düzgün noktaları, düzgün ve eğimli parçalarla karıştırmayın.

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

### Yön çizgileri ve yön noktaları

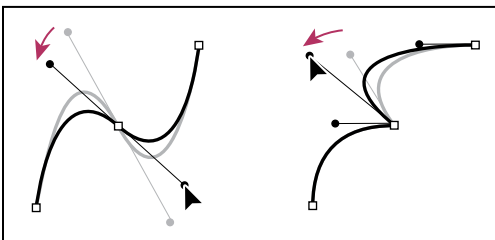
Eğimli parçaları bağlayan bir çapa noktasını seçtiğinizde (veya parçanın kendisini seçtiğinizde), bağlanan parçaların çapa noktaları *yön tutamaçları* görüntüler; bunlar *yön noktalarında* biten *yön çizgilerinden* oluşur. Yön çizgilerinin açısı ve uzunluğu, eğimli parçaların şekil ve boyutunu belirler.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



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

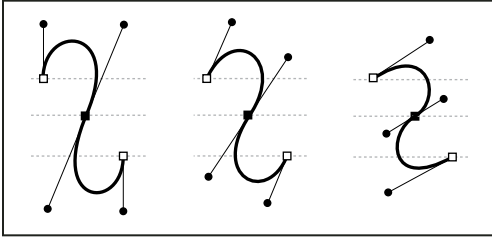
Bir düzgün noktanın her zaman, tek bir düz öge gibi hareket eden iki yön çizgisi vardır. Bir düzgün noktadaki yön çizgisini taşıdığınızda, noktanın her iki tarafındaki eğri parçalar, o çapa noktasında devamlı bir eğri oluşturacak şekilde aynı anda ayarlanır.

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



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

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



Yön çizgilerini taşımak ve yeniden boyutlandırmak, eğrilerin eğimlerini değiştirir.

## Çizim modları ve grafik nesneleri

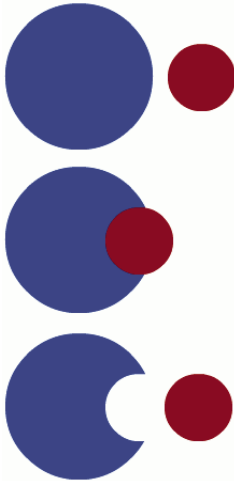
Flash uygulamasında farklı çizim modlarını ve çizim araçlarını kullanarak çok farklı çeşitlerde grafik nesneleri oluşturabilirsiniz. Her çeşidin kendine özgü avantajları ve dezavantajları vardır. Farklı grafik nesne türlerinin yeteneklerini anlayarak, çalışmanızda hangi tür nesneleri kullanacağınız hakkında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

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

### Birleştirme Çizimi modu

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

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



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



**Birleştirme Çizimi moduna girme**

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

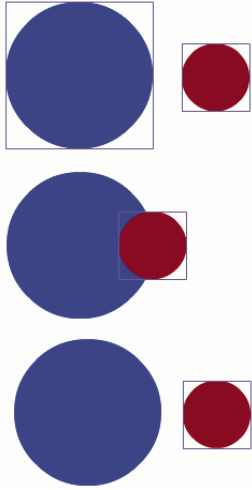
**Not:** Flash, varsayılan olarak, Birleştirme Çizimi modunu kullanır.

**Nesne Çizimi modu**

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

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

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



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

**Nesne Çizimi moduna girme**

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

- 1 Nesne Çizimi modunu destekleyen bir çizim aracı seçin (Kuruşun Kalem, Çizgi, Kalem, Fırça, Oval, Dikdörtgen ve Çokgen araçları).
- 2 Araçlar panelinin Seçenekler kategorisinden Nesne Çizimi düğmesini  seçin veya Birleştirme ve Nesne Çizimi modu arasında geçiş yapmak için J tuşuna basın. Nesne Çizimi düğmesi, Birleştirme ve Nesne Çizimi modları arasında geçiş yapar. Nesne Çizimi modu kullanılarak oluşturulmuş şekilleri seçerken temas duyarlılığı için tercihleri ayarlayabilirsiniz.
- 3 Sahne Alanı üzerinde çizim yapın.

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

- 1 Sahne Alanı'nda nesneyi seçin.

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

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

### Temel nesneler

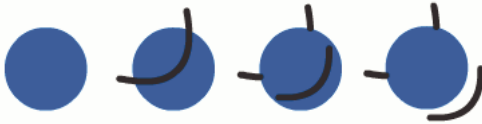
Temel nesneler, özelliklerini Özellik denetçisinde ayarlamaya izin veren şekillerdir. Şeklin boyut, köşe yarıçapı ve diğer özelliklerini, şekli oluşturduktan sonra herhangi bir zamanda, şekli baştan çizmeye gerek kalmadan tam olarak kontrol edebilirsiniz.

İki tür temel öge kullanılabilir, dikdörtgenler ve ovaler.

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

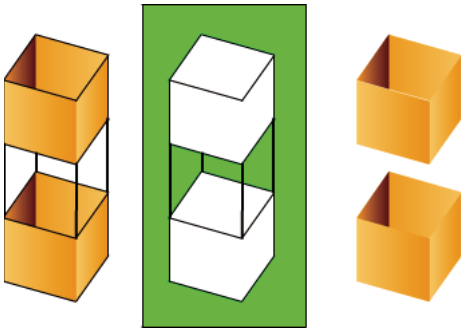
### Örtüşen şekiller

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



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

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



Uçurtma görüntüsüyle bir kesme yapma.

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

### Ayrıca bkz.

“Nesneleri gruplama” sayfa 123

“Katmanları oluşturma ve düzenleme” sayfa 176

## Çizim tercihleri

Yapışma, düzgünleştirme ve düzleme davranışlarını belirtmek için çizim ayarlarını belirtin. Her seçenek için tolerans ayarını değiştirin ve her seçeneği kapatın veya açın. Tolerans ayarları, bilgisayar ekranınızın çözünürlüğü ve sahnenin geçerli büyütmesine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Varsayılan olarak, her seçenek açıktır ve Normal toleransa ayarlıdır.

### Çizim ayarları

1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve Çizim'i seçin.

2 Çizim kategorisinin altında, şu seçeneklerin arasından seçim yapın:

**Kalem aracı** Kalem aracının seçeneklerini ayarlamanızı sağlar. Son tıklatılan noktadan yazıcının geçerli konumuna giden bir önizleme çizgisini görüntülemek için Kalem Önizlemesini Göster seçeneğini belirleyin. Denetim noktalarını dolu olmayan kareler yerine, küçük dolu kareler olarak görüntülemek için Dolu Noktaları Göster seçeneğini belirleyin. Kalem aracını kullanırken Kalem aracı simgesi yerine artı işareti imlecini görüntülemek için Kesin İmleçleri Göster seçeneğini belirleyin. Bu seçenek, tıklatmaların gerçek hedefini daha kolayca görmeyi sağlar.

**Çizgileri Bağla** Çizilmekte olan bir çizginin bitiş noktasının başka bir çizgideki en yakın noktaya yapışması için çizginin sonunun varolan çizgi parçasına ne kadar yakın olması gerektiğini belirtir. Bu tercih ayrıca yatay ve dikey çizgi tanınmasını da kontrol eder; yani, bir çizginin Flash tarafından tam olarak yatay veya dikey yapılması için yataya veya dikeye ne kadar yakın olması gerektiğini. Nesnelere Yapış seçeneği etkinken, bu ayar, nesnelerin birbirine yapışabilmesi için ne kadar yakın olmaları gerektiğini kontrol eder.

**Eğrileri Düzgünleştir** Çizim modu Düzle veya Düzgünleştir'e ayarlandığında, Kurşun Kalem aracıyla çizilen eğri çizgilere uygulanan düzgünleştirme miktarını belirtir. (Daha düzgün eğriler daha kolay yeniden şekillendirilir, oysa, daha kaba eğriler orijinal çizgi konturlarına daha çok benzerler.)

**Not:** Varolan eğri parçalarını daha fazla düzgünleştirmek için Değiştir > Şekil > Düzgünleştir ve Değiştir > Şekil > En İyileştir'i kullanın.

**Çizgileri Tanı** Flash uygulamasının o çizgiyi düz çizgi olarak tanıyıp tamamen düz yapması için Kurşun Kalem'le çizilen bir çizgi parçasının ne kadar düz olması gerektiğini tanımlar. Çizerken Çizgileri Tanı kapalıysa, sonradan bir veya daha fazla çizgi parçasını seçip Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçerek çizgileri düzleyin.

**Şekilleri Tanı** Geometrik şekil olarak tanınıp kusursuzca yeniden çizilmeleri için daire, oval, kare, dikdörtgen ve 90 ve 180 derecelik yayların ne kadar düzgün çizilmeleri gerektiğini kontrol eder. Seçenekler, Kapalı, Katı, Normal ve Toleranslı'dır. Katı seçeneği, şeklin düze çok yakın çizilmesini gerektirir; Toleranslı seçeneği, şeklin biraz kaba olabileceğini belirtir ve Flash şekli yeniden çizer. Çizerken Şekilleri Tanı kapalıysa, sonradan bir veya daha fazla şekli (örneğin, bağlantılı çizgi parçaları) seçip Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçerek çizgileri düzleyin.

**Tıklatma Hassasiyeti** Flash uygulamasının bir öğeyi tanıması için işaretçinin öğeye ne kadar yakın olması gerektiğini belirtir.

Nesne Çizimi modunu kullanarak şekil oluştururken, Seçim, Alt Seçim ve Kement aracının temas duyarlılığı seçeneklerini belirleyin. Varsayılan olarak, ancak aracın seçim çerçevesi nesneyi tamamen sarıyorsa nesneler seçilir. Bu seçeneğin seçimini kaldırmak, nesne Seçim, Alt Seçim veya Kement araçlarının seçim çerçevesi tarafından kısmen çevrelendiğinde, tüm nesneyi seçer.

### Seçim, Alt Seçim ve Kement araçlarının temas seçenekleri

1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.

2 Genel kategorisinde, şunlardan birini yapın:

- Sadece seçim çerçevesinin tamamen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nın seçimini kaldırın. Seçim alanının içinde bulunan noktalar hala seçilidir.

- Seçim çerçevesinin kısmen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nı seçin.

**Not:** Alt Seçim araçları aynı temas duyarlı ayarını kullanır.

## Basit çizgiler ve şekiller çizme

### Çizgi Parçası aracıyla düz çizgiler çizme

Bir seferde tek bir düz çizgi parçası çizmek için Çizgi aracını kullanın.

- 1 Çizgi aracını  seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve kontur niteliklerini seçin.

**Not:** Çizgi aracı için dolgu niteliklerini ayarlayamazsınız.

- 3 Birleştirme veya Nesne Çizimi modlarından birini seçmek için Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Nesne Çizimi düğmesini  tıklatın. Nesne Çizimi düğmesi basılıyken, Çizgi aracı Nesne Çizimi modundadır.
- 4 İşaretçiyi çizginin başlayacağı yere konumlandırın ve çizginin biteceği yere kadar sürükleyin. Çizginin açısını 45° ve katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.

### Ayrıca bkz.

[“Kontur ve Dolgu rengini ayarlama”](#) sayfa 133

[“Çizim modları ve grafik nesneleri”](#) sayfa 95

### Dikdörtgenler ve ovaler çizme

Oval ve Dikdörtgen araçları, bu temel geometrik şekilleri oluşturmanızı ve kontur, dolgu uygulayıp yuvarlak köşeler belirtmenizi sağlar. Oval ve Dikdörtgen araçları, Birleştirme ve Nesne çizim modlarının yanı sıra Temel Nesne çizim modu da sağlar.

Dikdörtgen Temel Öge veya Oval Temel Öge araçlarını kullanarak dikdörtgen veya ovaler oluşturduğunuzda, Flash şekilleri Nesne Çizim modunda olduğu gibi ayrı nesneler olarak çizer. Temel şekil araçları, Özellik denetçisindeki kontrolleri kullanarak dikdörtgenlerin köşe yarıçapını, ovalerin iç yarıçapını ve başlangıç ve bitiş açısını belirtmenizi sağlar. Temel bir şekil oluşturduktan sonra, şekli Sahne Alanı'nda seçip Özellik denetçisindeki kontrolleri ayarlayarak, yarıçapları ve boyutları değiştirin.

**Not:** Temel Nesne çizim araçlarından herhangi biri seçiliyken, Özellik denetçisi düzenlediğiniz son temel nesnenin değerlerini korur. Örneğin, bir dikdörtgeni değiştirip sonra ikinci bir dikdörtgen çizerseniz.

### Ayrıca bkz.

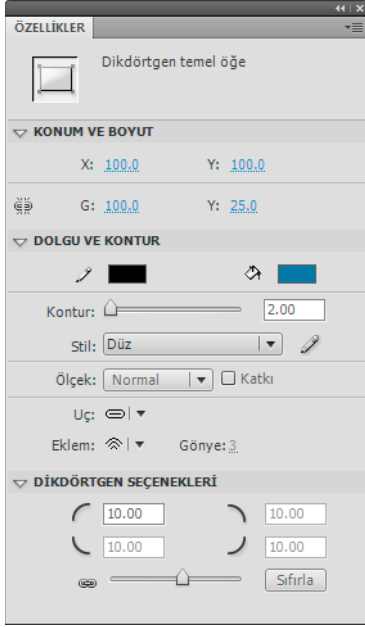
[“Kontur ve Dolgu rengini ayarlama”](#) sayfa 133

### Dikdörtgen temel ögeler çizme

- 1 Dikdörtgen Temel Öge aracını seçmek için Dikdörtgen aracının  üzerini tıklatıp fare tuşunu basılı tutun ve açılır menüden Dikdörtgen Temel Öge aracını  seçin.
- 2 Bir dikdörtgen temel öge oluşturmak için, Sahne Alanı'nda Dikdörtgen Temel Öge aracı ile sürükleyin.

**Not:** Dikdörtgen temel öge aracıyla sürüklerken köşe yarıçapını değiştirmek için, Yukarı Ok tuşuna veya Aşağı Ok tuşuna basın. Köşeler istenilen yuvarlaklığa ulaştığında tuşu bırakın.

- 3 Dikdörtgen temel öge seçiliyken, şekli değiştirmek veya dolgu ve kontur renklerini belirtmek için Özellik denetçisinde bulunan denetimleri kullanabilirsiniz.



Dikdörtgen temel öge özellikleri.

Bu Özellik denetçisi denetimleri, Dikdörtgen Temel Öge aracına özeldir:

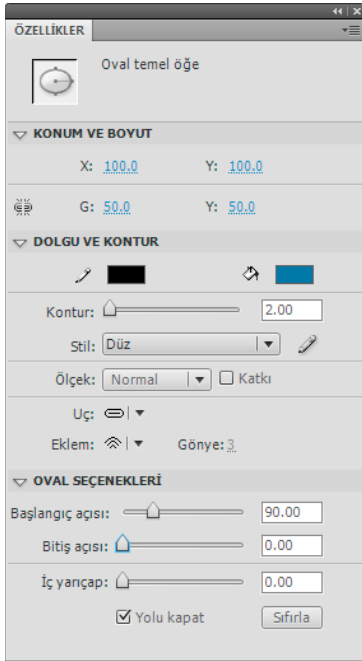
**Dikdörtgen Köşe Yarıçapı Denetimleri** Dikdörtgenin köşe yarıçaplarını belirtmenizi sağlar. Her metin kutusuna iç yarı çaplar için sayısal bir değer girebilirsiniz. Eksi değer girmek ters bir yarıçap oluşturur. Ayrıca köşe yarıçapını sınırla simgesinin seçimini kaldırabilir ve her köşe yarıçapını ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz.

**Sıfırla** Dikdörtgen Temel Öge aracının tüm denetimlerini sıfırlar ve Sahne Alanı'nda çizilen dikdörtgen temel öge şeklini ilk boyutuna ve şekline döndürür.

- 4 Her köşe için farklı bir köşe yarıçapı belirtmek üzere Özellik denetçisinin Dikdörtgen Seçenekleri bölümünde yer alan Kilit simgesinin seçimini kaldırın. Kilitliyken, yarıçap denetimleri her köşe aynı yarıçapı kullanacak şekilde sınırlanmıştır.
- 5 Köşe yarıçaplarını sıfırlamak için Özellik denetçisindeki Sıfırla düğmesini tıklatın.

### Oval temel öğeler çizme

- 1 Dikdörtgen aracının  üzerini tıklatıp fare tuşunu basılı tutun ve Oval Temel Öge aracını  seçin.
- 2 Bir oval temel öge oluşturmak için, Sahne Alanı'nda Oval Temel Öge aracını sürükleyin. Şekli bir daireye sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- 3 Sahne Alanı'nda oval temel öge seçiliyken, şekli değiştirmek veya dolgu ve kontur renklerini belirtmek için Özellik denetçisinde bulunan denetimleri kullanabilirsiniz.



Oval temel öge özellikleri.

Bu Özellik denetçisi denetimleri, Oval Temel Öge aracına özeldir:

**Başlangıç Açısı/Bitiş Açısı** Ovalin başlangıç noktası ve bitiş noktası açısı. Bu denetimleri kullanarak ovalerin ve dairelerin şeklini kolayca pasta dilimi, yarım daire ve başka yaratıcı şekiller haline getirebilirsiniz.

**İç Yarıçap** Ovalin içindeki bir iç yarıçap (veya oval). Kutuya iç yarıçap için sayısal bir değer girebilir veya kaydırıcını tıklayıp etkileşimli olarak iç yarıçapın boyutunu ayarlayabilirsiniz. Kaldırılacak dolgunun yüzdesini temsil eden, 0 - 99 arasında değer girebilirsiniz.

**Yolu Kapat** Ovalin yolunun (veya bir iç yarıçap belirtiyorsanız, yollarının) kapatılıp kapatılmayacağını belirtir. Açık bir yol belirtirseniz oluşturulan şekle dolgu uygulanmaz, sadece kontur çizilir. Yolu Kapat varsayılan olarak seçilidir.

**Sıfırla** Oval Temel Öge aracının tüm denetimlerini sıfırlar ve Sahne Alanı'nda çizilen oval temel öge şeklini ilk boyutuna ve şekline döndürür.

### Dikdörtgen ve ovaler çizme

Oval ve Dikdörtgen araçları bu temel geometrik şekilleri oluşturur.

- 1 Dikdörtgen aracını veya Oval aracını seçmek için Dikdörtgen aracının üzerini tıklatın ve fare tuşunu basılı tutup sürükleyin.
- 2 Bir dikdörtgen veya oval oluşturmak için Dikdörtgen veya Oval aracını Sahne Alanı'nda sürükleyin.
- 3 Dikdörtgen aracı için Yuvarlak Dikdörtgen değiştiricisini tıklayıp bir köşe yarıçapı değeri girerek yuvarlak köşeleri belirtin. Sıfır (0) değeri dik köşeler oluşturur.
- 4 Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Dikdörtgen aracını kullanıyorsanız yuvarlak köşelerin yarıçapını ayarlamak için sürüklerken Yukarı Ok ve Aşağı Ok tuşlarına basın.

Oval ve Dikdörtgen araçları için şekilleri daire ve karelere sınırlamak için Shift tuşuna basarak sürükleyin.

- 5 Belirli bir oval veya dikdörtgen boyutu belirtmek için, Oval ya da Dikdörtgen aracını seçin ve Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basın. Ardından Oval ve Dikdörtgen Ayarları iletişim kutusunu görüntülemek için Sahne Alanı'nı tıklatın.

  - Ovaler için piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği belirtip ovali merkezden çizip çizmemeyi seçin.
  - Dikdörtgenler için piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği, yuvarlak köşeler için dikdörtgen köşe yarıçapını belirtip dikdörtgeni merkezden çizip çizmemeyi seçin.

### Çokgenler ve yıldızlar çizme

- 1 Fare düğmesini Dikdörtgen aracı üzerinde basılı tutup görünen açılır menüden ÇokgenYıldız aracını  seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve dolgu ve kontur niteliklerini seçin.
- 3 Seçenekler'i tıklatın ve şunları yapın:
  - Stil için Çokgen veya Yıldız'ı seçin.
  - Taraf Sayısı için 3 ile 32 arasında bir sayı girin.
  - Yıldız Noktası Boyutu için yıldız noktalarının derinliğini belirtmek üzere 0 ile 1 arasında bir sayı girin. 0'a yakın bir sayı daha derin noktalar oluşturur (iğne gibi). Çokgen çiziyorsanız bu ayarı değiştirmeyin. (Çokgenin şeklini etkilemez.)
- 4 Tamam'ı tıklatın.
- 5 Sahne Alanı üzerinde sürükleyin.

### Kurşun Kalem aracı ile çizme

Çizgi ve şekiller çizmek için gerçek bir kurşun kalemle çizer gibi Kurşun Kalem aracını kullanın. Çizerken, çizgilere ve şekillere düzgünleştirme veya düzleme uygulamak için Kurşun Kalem aracı için bir çizim modu seçin.

- 1 Kurşun Kalem aracını seçin .
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve bir kontur rengi, çizgi ağırlığı ve stili seçin.
- 3 Araçlar panelinde Seçenekler'in altında bir çizim modu seçin:
  - Düz çizgiler çizmek ve üçgen, oval, daire, dikdörtgen ve karelere yakın şekilleri, bu genel geometrik şekillere dönüştürmek için Düzle'yi  seçin.
  - Düzgün eğri çizgiler çizmek için Düzgünleştir'i  seçin.
  - Hiçbir değişiklik uygulanmamış el yapımı çizgiler çizmek için Mürekkep'i  seçin.



Sırasıyla Düzle, Düzgünleştir ve Mürekkep moduyla çizilmiş çizgiler.

- 4 Kurşun Kalem aracıyla çizmek için çizgileri dikey veya yatay yönlerle sınırlamak üzere Shift tuşuna basıp sürükleyin, Sahne Alanı'nı tıklatın ve sürükleyin.

### Fırça aracı ile boyama

Fırça aracı  fırçaya benzer konturlar çizer. Kaligrafi efektleri dahil, özel efektler oluşturur. Fırça aracı değiştiricilerini kullanarak bir fırça boyutu ve şekli seçin.

Sahne Alanı'nın büyütme düzeyini değiştirseniz bile yeni konturlar için fırça boyutu sabit kalır, böylece Sahne Alanı büyütmesi daha küçük olduğunda aynı fırça boyutu daha büyük görünür. Örneğin, Sahne Alanı büyütmesini %100'e ayarladığınızı ve en küçük fırça boyutunu kullanarak Fırça aracıyla boyadığınızı düşünün. Sonra büyütmeyi %50'ye değiştirdiğinizi ve en küçük fırça boyutunu kullanarak tekrar boyadığınızı düşünün. Boyadığınız yeni kontur önceki konturdan %50 daha kalın görünür. (Sahne Alanı'nın büyütmesini değiştirmek, varolan fırça konturlarının boyutunu değiştirmez.)

Fırça aracıyla boyarken içe aktarılmış bir bitmapi dolgu olarak kullanın. Bkz. “Grup ve nesneleri parçalama” sayfa 123.

Bilgisayarınıza bağlı bir Wacom basınca duyarlı tablet varsa, Fırça aracının Basınç ve Eğim değiştiricilerini kullanarak ve stilusta basıncı değiştirerek fırça konturunun genişlik ve açısını değiştirin.

Basınç değiştiricisi, stilusta basıncı değiştirdiğinizde fırça konturlarının genişliğini değiştirir. Eğim değiştiricisi, tablette stilusun açısını değiştirdiğinizde fırça konturlarının açısını değiştirir. Eğim değiştiricisi, stilusun üst (silgi) ucuyla tabletin üst (kuzey) kenarı arasındaki açıyı ölçer. Örneğin kalem tablete dik tutarsanız, Eğim 90 olur. Basınç ve Eğim değiştiricileri, stilusun silgi fonksiyonu için tamamen desteklenmektedir.



Stilusla çizilmiş değişken genişlikli fırça konturu.

1 Fırça aracını  seçin.

2 Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve bir dolgu rengi seçin.

3 Fırça Modu değiştiricisini tıklatın ve bir boyama modu seçin:

**Normal Boya** Aynı katmandaki çizgi ve dolguların üzerini boyar.

**Dolguları Boya** Çizgileri etkilemeden dolgu ve boş alanları boyar.

**Arkayı Boya** Çizgi ve dolguları etkilemeden, aynı katmandaki Sahne Alanı'nın boş alanlarını boyar.

**Seçimi Boya** Doldurulmuş bir alanı seçip yeni dolgu uygulamakla aynı şekilde, Dolgu Rengi kontrolünde veya Özellik denetçisinin Dolgu kutusunda bir dolgu seçtiğinizde seçime yeni bir dolgu uygular.

**İçini Boya** İçinde bir fırça konturuna başladığınız dolguyu boyar ve çizgileri hiçbir zaman boyamaz. Boyamaya boş bir alanda başlarsanız, dolgu varolan doldurulmuş alanları etkilemez.

4 Fırça aracı değiştiricilerinden bir fırça boyutu ve şekli seçin.

5 Bir Wacom basınca duyarlı tablet bilgisayarınıza bağlıysa, fırça konturlarını değiştirmek için Basınç değiştiricisini, Eğim değiştiricisini veya ikisini birden seçin.

- Stilusa uyguladığınız basıncı değiştirerek fırça konturlarınızın genişliğini değiştirmek için Basınç değiştiricisini seçin.
- Wacom basınca duyarlı tablette stilusun açısını değiştirerek fırça konturlarınızın açısını değiştirmek için Eğim değiştiricisini seçin.

6 Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Fırça konturlarını yatay ve dikey yönlerle sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.



Ayrıca bkz.

“Kontur ve Dolgu rengini ayarlama” sayfa 133

## Kalem aracı ile çizim yapma

Düz çizgiler veya düzgün, akıcı eğriler halinde kesin yollar çizmek için Kalem aracını kullanın. Kalem aracıyla çizim yaparken, düz çizgi parçaları üzerinde nokta oluşturmak için tıklatın ve eğimli çizgi parçaları üzerinde nokta oluşturmak için sürükleyin. Çizgi üzerindeki noktaları ayarlayarak düz ve eğimli çizgi parçaları ayarlayın.

### Kalem aracı çizim durumları

Kalem aracı farklı işaretçiler görüntüleyerek, geçerli çizim durumu hakkında geribildirim sağlar. Çeşitli çizim durumları şu işaretçilerle belirtilir:

**İlk Çapa Noktası işaretçisi**  Kalem aracını seçtiğinizde ilk gördüğünüz işaretçidir. Sahne Alanı'ndaki bir sonraki fare tıklatmasının, yeni bir yolun başlangıcı olan bir ilk çapa noktası oluşturacağını belirtir (tüm yeni yollar bir ilk çapa noktasıyla başlar). Varolan çizim yolları sonlandırılır.

**Sıralı Çapa Noktası işaretçisi**  Bir sonraki fare tıklatmasının, bir çapa noktasını ve onu bir önceki çapa noktasına bağlayan bir çizgiyi oluşturacağını belirtir. Bu işaretçi, yolun ilk noktası dışındaki tüm kullanıcı tanımlı çapa noktalarının oluşturulması sırasında görüntülenir.

**Çapa Noktası Ekle işaretçisi**  Bir sonraki fare tıklatmasının, varolan bir yola bir çapa noktası ekleyeceğini belirtir. Bir çapa noktası eklemek için yol seçilmelidir ve Kalem aracı varolan bir çapa noktasının üzerinde olmamalıdır. Varolan yol ilave çapa noktasına göre yeniden çizilir. Aynı anda sadece bir çapa noktası eklenebilir.

**Çapa Noktasını Sil işaretçisi**  Varolan bir yolun üzerinde bir sonraki fare tıklatmasının, bir çapa noktasını kaldıracağını belirtir. Bir çapa noktasını kaldırmak için yol Seçim aracıyla seçilmelidir ve işaretçi varolan bir çapa noktasının üzerinde olmalıdır. Varolan yol çapa noktasının kaldırılmasına göre yeniden çizilir. Aynı anda sadece bir çapa noktası kaldırılabilir.

**Yola Devam Et işaretçisi**  Varolan bir çapa noktasından yeni bir yol uzatır. Bu işaretçisinin etkinleştirilmesi için fare bir yoldaki varolan bir çapa noktasının üzerinde olmalıdır. İşaretçi sadece o anda bir yol çizmiyorsanız kullanımdadır. Çapa noktası bir yolun uç çapa noktalarından biri olmak zorunda değildir; herhangi bir çapa noktası, devam edilen bir yolun konumu olabilir.

**Yolu Kapat işaretçisi**  Çizmekte olduğunuz yolu, yolun başlangıç noktasında kapatır. Sadece o anda çizmekte olduğunuz bir yolu kapatabilirsiniz ve varolan çapa noktası aynı yolun başlangıç çapa noktası olmalıdır. Oluşturulan yolun kapatılan şekle uygulanan bir özel dolgu rengi ayarı yoktur; dolgu rengini ayrı olarak uygulayın.

**Yolları Birleştir işaretçisi**  Farenin aynı yolun ilk çapa noktası üzerinde olmasının gerekmemesi dışında Yolu Kapat Aracı'na benzer. İşaretçi benzersiz bir yolun uç noktalarından birinin üzerinde olmalıdır. Parça seçili olabilir veya olmayabilir.

**Not:** Yolları birleştirmek kapalı bir şekil oluşturabilir veya oluşturmayabilir.

**Bezier Tutamacını Geri Çek işaretçisi**  Fare, Bezier tutamaçları görüntülenen bir çapa noktasının üzerindeyse görünür. Farenin tıklatılması, Bezier tutamaçlarını geri çeker ve çapa noktasının içinden geçen eğimli yolun düz parçalara dönüştürülmesine neden olur.

**Çapa Noktasını Dönüştür işaretçisi**  Yön çizgileri olmayan bir köşe noktasını, bağımsız yön çizgileri olan bir köşe noktasına dönüştürür. Çapa Noktasını Dönüştür işaretçisini etkinleştirmek için Kalem aracına geçiş yapmak üzere Shift + C değiştirici tuşlarını kullanın.

Kalem aracı hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0120\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0120_tr).

**Ayrıca bkz.**

[“Çizgileri ve şekilleri yeniden şekillendirme”](#) sayfa 112

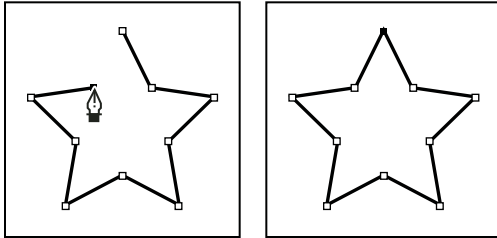
**Kalem aracıyla düz çizgiler çizme**

Kalem aracıyla çizebileceğiniz en basit yol, iki bağlantı noktası oluşturmak için Kalem aracını tıklatarak çizilen düz bir çizgidir. Köşe noktalarıyla bağlanmış düz çizgi parçalarından oluşan bir yol oluşturmak için tıklatmaya devam edin.

- 1 Kalem aracını  seçin.
- 2 Kalem aracını düz parçanın başlayacağı yere konumlandırın ve ilk çapa noktasını tanımlamak için tıklatın. Yön çizgileri görünürse, yanlışlıkla Kalem Aracı'nı sürüklemişsinizdir; Düzenle > Geri Al seçeneklerini belirleyin ve tekrar tıklatın.

**Not:** Çizdiğiniz ilk parça, siz ikinci bir çapa noktasını tıklatana kadar görünmez (Tercihler iletişim kutusunun Çizim kategorisinde Kalem Önizlemesini Göster'i belirtmediyseniz).

- 3 Parçanın bitmesini istediğiniz yeri tekrar tıklatın (parçanın açısını 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp tıklatın).
- 4 İlave düz parçalar için çapa noktaları belirtmek üzere tıklatmaya devam edin.



Kalem aracının tıklatılması düz parçalar oluşturur.

- 5 Yolu bir açık veya kapalı şekil olarak tamamlamak için şunlardan birini yapın:

- Açık bir yolu tamamlamak için son noktayı çift tıklatın, Araçlar panelinde Kalem aracını tıklatın veya yoldan uzakta herhangi bir yeri Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.
- Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (boş) çapa noktasının üzerinde konumlandırın. Doğru konumlandırıldığında Kalem  aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın veya sürükleyin.
- Şekli olduğu gibi bırakıp tamamlamak için Düzenle > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Araçlar panelinde başka bir araç seçin.

**Ayrıca bkz.**

[“Kontur ve Dolgu rengini ayarlama”](#) sayfa 133

**Kalem aracıyla eğriler çizme**

Bir eğri oluşturmak için eğrinin yön değiştirdiği bir çapa noktası ekleyin ve eğriye şekil veren yön çizgilerini sürükleyin. Yön çizgilerinin uzunluk ve eğimi, eğrinin şeklini belirler.

Eğrileri mümkün olduğu kadar az sayıda çapa noktası kullanarak çizerseniz eğrileri daha kolay düzenleyebilirsiniz ve sisteminiz onları daha hızlı görüntüleyebilir ve yazdırabilir. Çok fazla nokta kullanmak ayrıca bir eğride istenmeyen tümsekler oluşturabilir. Bunun yerine, çapa noktaları arasında geniş aralık bırakın ve yön çizgilerinin uzunluk ve açılarını ayarlayarak eğrileri şekillendirmeye çalışın.

- 1 Kalem aracını  seçin.

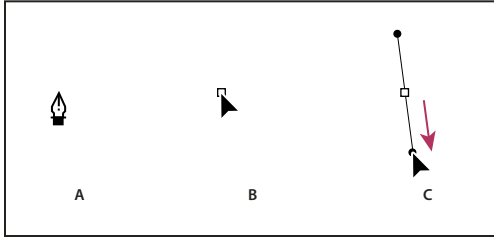
2 Kalem aracını eğrinin başlayacağı yerde konumlandırın ve fare tuşunu basılı tutun.

İlk çapa noktası görünür ve Kalem aracı işaretçisi bir ok ucuna dönüşür. (Photoshop uygulamasında, işaretçi sadece siz sürüklemeye başladıktan sonra değişir.)

3 Oluşturmakta olduğunuz eğri parçasının eğimini ayarlamak için sürükleyin ve sonra fare tuşunu bırakın.

Genel olarak, yön çizgisini çizmeyi planladığınız bir sonraki çapa noktasına olan uzaklığın üçte biri kadar uzatın. (Yön çizgisinin bir veya iki tarafını daha sonra ayarlayabilirsiniz.)

Aracı 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutun.

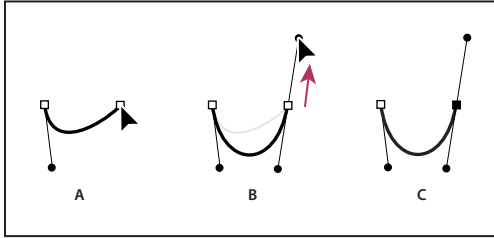


Bir eğrideki ilk noktayı çizme

A. Kalem aracını konumlandırma B. Sürüklemeye başlama (fare tuşu basılı) C. Yön çizgilerini uzatmak için sürüklemeye.

4 Kalem aracını eğri parçasının biteceği yerde konumlandırın ve şunlardan birini yapın:

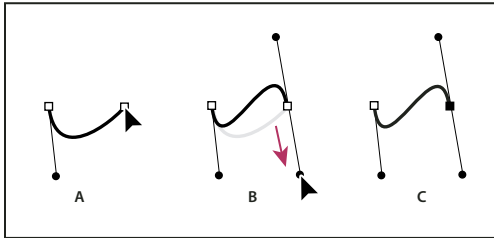
- C şeklinde bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisine ters yönde sürükleyin ve fare tuşunu bırakın.



Bir eğrideki ikinci noktayı çizme

A. İkinci düz noktayı sürüklemeye başlama B. Bir önceki yön çizgisinden uzağa sürükleyip bir C eğrisi oluşturma C. Fare tuşunu bıraktıktan sonraki sonuç.

- S şeklinde bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyin ve fare tuşunu bırakın.



Bir S eğrisi çizme

A. Yeni düz noktayı sürüklemeye başlama B. Bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyip S eğrisi oluşturma C. Fare tuşunu bıraktıktan sonraki sonuç.

5 Bir dizi düzgün eğri oluşturmak için Kalem aracını farklı konumlardan sürüklemeye devam edin. Çapa noktalarını eğrilerin tepe noktasına değil, her eğrinin başlangıç ve bitişine yerleştirin.



Bir çapa noktasının yön çizgilerini düzenlemek için yön çizgilerini Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.

6 Yolu tamamlamak için şunlardan birini yapın:

- Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (boş) çapa noktasının üzerinde konumlandırın. Doğru konumlandırıldığında Kalem aracı işaretçisinin  yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın veya sürükleyin.
- Yolu açık bırakmak için tüm nesnelerden uzakta herhangi bir yeri Ctrl (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın, başka bir araç seçin veya Düzenle > Tüm Seçimleri Kaldır seçeneklerini belirleyin.

### Çapa noktaları ekleme veya silme

Çapa noktaları eklemek, bir yol üzerinde size daha fazla kontrol verebilir veya açık bir yolu uzatabilir. Ancak, gerekenden fazla nokta eklememek iyi bir fikirdir. Daha az noktaya sahip bir yol daha kolay düzenlenir, görüntülenir ve yazdırılır. Bir yolun karmaşıklığını azaltmak için gereksiz noktaları silin.

Araç kutusu nokta eklemek ve silmek için üç araç içerir: Kalem aracı , Çapa Noktası Ekle aracı  ve Çapa Noktasını Sil aracı .

Varsayılan olarak, Kalem aracını seçili bir yolun üzerinde konumlandığınızda Çapa Noktası Ekle aracına dönüşür veya bir çapa noktası üzerinde konumlandığınızda Çapa Noktasını Sil aracına dönüşür.

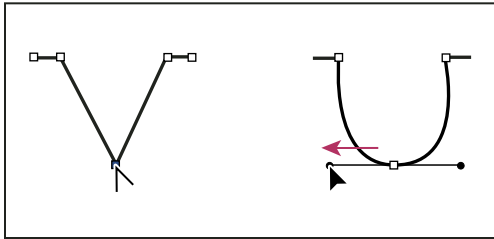
**Not:** Bağlantı noktalarını silmek için Delete, Backspace ve Clear tuşlarını veya Düzen > Kes veya Düzenle > Temizle komutlarını kullanmayın; bu tuşlar ve komutlar noktayı ve o noktaya bağlanan çizgi parçalarını siler.

- 1 Değiştirilecek yolu seçin.
- 2 Fare tuşunu Kalem aracı  üzerinde tıklatın ve basılı tutun, sonra Kalem aracını , Çapa Noktası Ekle aracını  veya Çapa Noktasını Sil aracını  seçin.
- 3 Bir çapa noktası eklemek için işaretçiyi bir yol parçası üzerinde konumlandırın ve tıklatın. Bir çapa noktasını silmek için işaretçiyi bir çapa noktası üzerinde konumlandırın ve tıklatın.

### Yollardaki çapa noktalarını ayarlama

Kalem aracıyla bir eğri çizdiğinizde, düz noktalar (sürekli ve eğri bir yoldaki çapa noktaları) oluşturursunuz. Düz bir çizgi parçası veya eğimli bir parçaya bağlı düz bir çizgi çizdiğinizde, köşe noktaları (düz bir yoldaki veya düz ve eğri yolların birleşme noktasındaki çapa noktaları) oluşturursunuz.

Varsayılan olarak, seçili düz noktaları boş daireler olarak görünür ve seçili köşe noktaları boş kareler olarak görünür.



Düz bir nokta oluşturmak için bir köşe noktasından dışarı bir yön noktası sürükleyin.

### Çapa noktaları taşıma veya ekleme

- Bir çapa noktasını taşımak için noktayı Alt Seçim aracıyla  sürükleyin.
- Bir çapa noktasını veya noktalarını itelemek için noktayı veya noktaları Alt Seçim aracıyla seçin, noktayı ve noktaları taşımak için ok tuşlarını kullanın. Birden çok noktayı seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Çapa noktası eklemek için bir çizgi parçasını Kalem aracıyla tıklatın. Seçili çizgi parçasına bir çapa noktası eklenebiliyorsa, Kalem aracının  yanında bir artı (+) işareti görünür. Çizgi parçası henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklatın ve sonra bir çapa noktası ekleyin.

### Çapa noktalarını silme

Eğri bir yoldaki gereksiz çapa noktalarını silmek, eğriyi en iyileştirir ve oluşturulan SWF dosyasının boyutunu azaltır.

- Bir köşe noktasını silmek için noktayı Kalem aracıyla bir defa tıklatın. Seçili çizgi parçasından bir çapa noktası silinebiliyorsa, Kalem aracının yanında bir eksi (-) işareti görünür. Çizgi parçası henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklatın ve sonra çapa noktasını silin.
- Düz bir noktayı silmek için noktayı Kalem aracıyla bir defa tıklatın. Seçili çizgi parçasından bir çapa noktası silinebiliyorsa, Kalem aracının yanında bir eksi (-) işareti görünür. Çizgi parçası henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklatın ve sonra köşe noktasını silin. (Noktayı bir köşe noktasına dönüştürmek için bir defa, noktayı silmek için bir defa daha tıklatın.)

### Parçaları düz parçalar ve eğri parçaları arasında dönüştürme

Bir çizgideki parçaları düz parçalardan eğri parçalarına dönüştürmek için, köşe noktalarını düz noktalara dönüştürün. Bu işlemin tersini de gerçekleştirebilirsiniz.

- Bir köşe noktasını bir düz noktaya dönüştürmek için noktayı seçmek amacıyla Alt Seçim aracını kullanın, sonra teğet tutamaçlarını yerleştirmek amacıyla Alt tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutarak noktayı sürükleyin.
- Düz bir noktayı köşe noktasına dönüştürmek için noktayı Kalem aracıyla tıklatın. İşaretçinin  yanındaki düzeltme ^ işareti, işaretçinin düz noktanın üzerinde olduğunu gösterir.

### Parçaları ayarlama

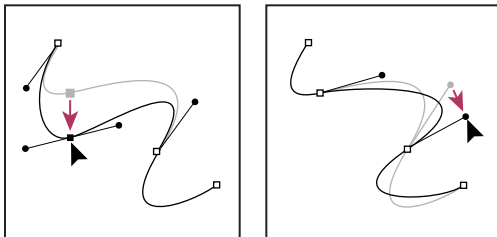
Parçanın açısını veya uzunluğunu değiştirmek için veya eğrinin eğim veya yönünü değiştirmek amacıyla eğri parçalarını ayarlamak için düz parçaları ayarlayın.

Düz bir noktadaki tanjant tutamacını taşıdığınızda, noktanın her iki tarafındaki eğriler ayarlanır. Bir köşe noktasındaki teğet tutamacını taşıdığınızda, sadece teğet tutamacıyla aynı taraftaki eğri ayarlanır.

- Düz bir parçayı ayarlamak için Alt Seçim aracını  seçin ve düz bir parça seçin. Parçadaki bir çapa noktasını yeni bir konuma sürüklemek için Alt Seçim aracını kullanın.
- Bir eğri parçasını ayarlamak için Alt Seçim aracını seçin ve parçayı sürükleyin.

**Not:** Yolu tıklattığınızda, Flash çapa noktalarını gösterir. Alt Seçim aracıyla bir parçayı ayarlamak, yola noktalar ekleyebilir.

- Bir eğrideki noktaları veya teğet tutamaçlarını ayarlamak için Alt Seçim aracını seçin ve eğri parçadaki bir çapa noktasını seçin.
- Çapa noktasının her iki tarafındaki eğrinin şeklini ayarlamak için çapa noktasını sürükleyin veya teğet tutamacını sürükleyin. Eğriyi 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin. Teğet tutamaçlarını ayrı ayrı sürüklemek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.



Çapa noktasını sürükleyin veya yön noktasını sürükleyin.

## Kalem aracı tercihler

Kalem aracı işaretçisinin görünümü için çizirken çizgi parçalarını önizleme için ve seçili çapa noktalarının görünümü için tercihleri belirtin. Seçili çizgi parçaları ve çapa noktaları, çizgilerin ve noktaların üzerinde göründükleri katmanın anahat rengini kullanır.

- 1 Kalem aracını  seçin, sonra Düzenle > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneğini belirleyin.
- 2 Kategori listesinde Çizim'i seçin.
- 3 Kalem aracı için şu seçenekleri ayarlayın:

**Kalem Önizlemesini Göster** Çizerken, çizgi parçalarının önizlemesini oluşturur. Sahne Alanı etrafında işaretçiyi hareket ettirdikçe, parçanın bitiş noktasını oluşturmak için tıklatmanızdan önce, çizgi parçasının bir önizlemesi görünür. Bu seçenek seçilmezse, siz bitiş noktasını oluşturana kadar bir çizgi parçası görünmez.

**Dolu Noktaları Göster** Seçili çapa noktalarını boş olarak ve seçili olmayan çapa noktalarını dolu olarak görüntüler. Bu seçenek seçilmezse, seçili çapa noktaları dolu olur ve seçili olmayan çapa noktaları boş olur.

**Kesin İmleçleri Göster** Çizgilerin daha kesin yerleştirilmesi için Kalem aracının, varsayılan Kalem aracı simgesi yerine bir ince artı işaretçisi olarak görüneceğini belirtir. Kalem aracıyla varsayılan Kalem aracı simgesini görüntülemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

**Not:** *İnce artı işaretçisiyle varsayılan Kalem aracı simgesi arasında geçiş yapmak için Caps Lock tuşuna basın.*

- 4 Tamam'ı tıklatın.

## Süsleyici çizim araçlarıyla desen çizme

Süsleyici çizim araçları, oluşturduğunuz grafik şekillerini karışık, geometrik desenlere dönüştürmenizi sağlar. Süsleyici çizim araçları, *prosedürle ilgili çizim* olarak bilinen algoritmik hesaplamalar kullanır. Bu hesaplamalar, oluşturduğunuz kütüphanedeki film klibine veya grafik sembolüne uygulanır. Bu şekilde, herhangi bir grafik şekli veya nesneyi kullanarak karmaşık bir desen oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz desenleri uygulamak için Püskürtmeli Fırça'yı veya Dolgu'yu kullanın. Deko Simetri aracıyla tek veya birden çok sembol kullanarak kaleydoskopik etkiler oluşturabilirsiniz.

Süsleyici çizim araçlarıyla ilgili eğitim videosu için, bkz. Süsleyici Çizim Araçlarını Kullanma, [www.adobe.com/go/lrvid4060\\_fl\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4060_fl_tr).

## Püskürtmeli Fırça aracıyla desenler uygulama

Püskürtme Fırçası, bir partikül spreyi görevi görür ve Sahne Alanı'nda şekillerden oluşan bir deseni tek seferde "fırçalamanızı" sağlar. Püskürtmeli Fırça, varsayılan olarak, geçerli seçili dolgu rengini kullanarak, partiküllü noktalardan oluşan bir sprey püskürtür. Ancak, bir film klibini veya grafik sembolünü desen olarak uygulamak için Püskürtmeli Fırça aracını kullanabilirsiniz.

- 1 Püskürtme Fırçası aracını seçin.
- 2 Püskürtme Fırçası aracındaki Özellik denetçisinde varsayılan nokta spreyi için bir dolgu rengi seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

"Partikül" olarak kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü kullanabilirsiniz. Bu sembol temelli partiküller, Flash'ta oluşturduğunuz resimler üzerinde size büyük bir yaratıcı kontrol sağlar.

- 3 Sahne Alanı'nda desenin görünmesini istediğiniz yeri tıklatıp deseni bu yerin üzerine sürükleyin.

**Ayrıca bkz.**

“Sembol oluşturma” sayfa 150

“Kütüphaneye çalışma” sayfa 158

**Püskürtme Fırçası aracı seçenekleri**

Araçlar panelinden Püskürtme Fırçası'nı seçtiğinizde, Püskürtme Fırçası aracına ait seçenekler, Özellik denetçisinde görünür.

**Düzenle** Püskürtmeli fırça partikülü olarak kullanılacak bir film klipi veya grafik sembolü seçmenize izin veren Sembol Seç iletişim kutusunu açar. Kütüphanedeki bir sembol seçildiğinde, düzen düğmesinin yanında o sembolün adı görünür.

**Renk seçici** Varsayılan partikül spreyi için bir dolgu rengi seçer. Sprey partikülü olarak kütüphanedeki bir sembolü kullandığınızda, renk seçici devre dışı bırakılır.

**Genişlik ölçekleme** Sprey partikülü olarak kullanılan sembolün genişliğini ölçeklendirir. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 darlaştırır. %200 değeri, sembolü %200 genişletir.

**Yükseklik ölçekleme** Sprey partikülü olarak kullanılan sembolün yüksekliğini ölçekler. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 kısaltır. %200 değeri, sembolü %200 uzunlaştırır.

**Rastgele ölçekleme** Her sembol temelli sprey partikülünün, Sahne Alanı'na her partikülün boyutunu değiştiren bir rastgele ölçekle yerleştirildiğini belirtir. Varsayılan nokta spreyi kullanıldığında, bu seçenek devre dışı kalır.

**Sembol döndürme** Sembol temelli spreyi bir merkez noktası etrafında döndürür.

**Rastgele Döndürme** Her sembol temelli sprey partikülünün Sahne Alanı'na rastgele dönüş derecesiyle yerleştirildiğini belirtir. Varsayılan nokta spreyi kullanıldığında, bu seçenek devre dışı bırakılır.

**Deko Çizim aracını kullanma**

Sahne Alanı'ndaki seçili bir nesneye bir efekt uygulamak için Deko Çizim aracını kullanın. Deko Çizim aracını seçtikten sonra, Özellik denetçisinden efektleri seçin.

**Simetri efekti uygulama**

Merkezi bir nokta etrafında sembolleri simetrik olarak düzenlemek için Simetri efektini kullanın. Sahne Alanı'na sembolleri çizdiğinizde, tutamaçlar kümesi görüntülenir. Sembol sayısını arttırarak, simetriler ekleyerek veya efektleri düzenleyip değiştirerek simetriyi denetlemek için tutamaçları kullanın.

Dairesel kullanıcı arabirim öğeleri (örn. analog saat kadranı veya ibreli gösterge aleti gibi) ve dönen desenler oluşturmak için Simetri efektini kullanın. Simetri efektinin varsayılan sembolü, 25 x 25 piksel, kontursuz, siyah bir dikdörtgen şeklidir.

- 1 Deko Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekt menüsünden Simetri Fırçası seçeneğini belirleyin.
- 2 Deko Çizim aracındaki Özellik denetçisinden, varsayılan dikdörtgen şekli için kullanılacak dolgu rengini seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

Kütüphanedeki herhangi bir film klipini veya grafik sembolünü, Simetri Fırçası efektiyle kullanabilirsiniz. Bu sembol temelli partiküller, Flash'ta oluşturduğunuz resimler üzerinde size büyük bir yaratıcı kontrol sağlar.

- 3 Özellik denetçisindeki Çizim Efektı açılır menüsünden Simetri Fırçası'nı seçtiğinizde, Özellik denetçisinde Simetri Fırçası gelişmiş seçenekleri görüntülenir.

**Nokta Etrafında Döndürme** Simetrideki şekilleri sizin belirlediğiniz sabit bir nokta etrafında döndürür. Varsayılan başvuru noktası, simetrinin merkez noktasıdır. Nesneyi merkez noktasının etrafında döndürmek için, dairesele bir hareketle sürükleyin.

**Çizgi Boyunca Yansıtma** Şekilleri sizin belirlediğiniz görünmez bir çizgi boyunca birbirlerine eşit mesafelerde çevirir.

**Nokta Etrafında Yansıtma** İki şekli sizin belirlediğiniz sabit bir nokta etrafında birbirlerine eşit mesafe yerleştirir.

**Izgara Yerleştir** Çizdiğiniz Simetri efektindeki şekilleri kullanarak bir ızgara oluşturur. Sahne Alanı'nda Deko Çizim aracı her tıklatıldığında, şekillerden bir ızgara oluşur. Simetri Fırçası tutamaçları tarafından tanımlanan x ve y koordinatlarını kullanarak şekillerin yüksekliğini ve genişliğini ayarlayın.

**Çarpışmaları Test Etme** Simetri efektindeki örneklerin sayısını nasıl artırdığınıza bakılmaksızın, çizdiğiniz Simetri efektindeki şekillerin birbirine çarpmasını önler. Simetri efektinde şekilleri üst üste getirmek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

4 Simetri Fırçası resminin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı tıklatın.

5 Simetrinin boyutunu ve sembol örneklerinin sayısını ayarlamak için Simetri Fırçası tutamaçlarını kullanın.

### Izgara Dolgusu efektini uygulama

Izgara Dolgusu efekti, Sahne Alanı'nı, bir sembolü veya kapalı bir bölgeyi, kütüphaneden bir sembol ile doldurmanızı sağlar. Izgara Dolgusu Sahne Alanı'na çekildikten sonra, dolgu sembolü taşınır veya yeniden boyutlandırılırsa, Izgara Dolgusu da buna uygun şekilde taşınır veya yeniden boyutlanır.

Dama tahtası, döşenmiş bir arka plan veya özel desen içeren alan ya da şekil oluşturmak için Izgara Dolgusu efektini kullanın. Simetri efektinin varsayılan sembolü, 25 x 25 piksel, kontursuz, siyah bir dikdörtgen şeklindedir.

1 Deko Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekti menüsünden Izgara Dolgusu seçeneğini belirleyin.

2 Deko Çizim aracındaki Özellik denetçisinde, varsayılan dikdörtgen şekli için bir dolgu rengi seçin veya kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzenle'yi tıklatın.

Kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü, Izgara Dolgusu efektinde bir sembol olarak kullanabilirsiniz.

3 Dolgu şeklinin yatay ve dikey aralıklarını ve boyutunu belirleyebilirsiniz. Izgara Dolgusu efekti uygulandıktan sonra, sonradan dolgu deseninde değişiklik yapmak için Özellik denetçisindeki gelişmiş seçenekleri değiştiremezsiniz.

**Yatay aralık** Izgara Dolgusu'nda kullanılan şekiller arasındaki yatay mesafeyi piksel cinsinden belirtir.

**Dikey aralık** Izgara Dolgusu'nda kullanılan şekiller arasındaki dikey mesafeyi piksel cinsinden belirtir.

**Desen ölçekleme** Nesneyi yatay olarak (x ekseni boyunca) ve dikey olarak (y ekseni boyunca) genişletir veya daraltır.

4 Izgara Dolgusu deseninin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı veya şeklin ya da sembolün içini tıklatın.

### Asma Dolgusu efektini uygulama

Asma Dolgusu efekti, Sahne Alanı'nı, bir sembolü veya kapalı bir bölgeyi, bir asma deseni ile doldurmanızı sağlar. Kütüphaneden sembol seçerek yapraklar ve çiçekler için kendi resimlerinizi de koyabilirsiniz. Sonuçta ortaya çıkan şekil, deseni oluşturan semboller içeren bir film klibinin içinde barındırılır.

1 Deko Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekti menüsünden Asma Dolgusu seçeneğini belirleyin.

2 Deko Çizim aracındaki Özellik denetçisinden, varsayılan çiçek ve yaprak şekilleri için bir dolgu rengi seçin. Ya da varsayılan çiçek ve yaprak sembollerinin birinin veya her ikisinin yerine kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen'i tıklatın.

Asma Dolgusu efektindeki varsayılan çiçek ve yaprak sembollerinin yerine koymak için kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü kullanabilirsiniz.



3 Dolgu şeklinin yatay ve dikey aralıklarını ve boyutunu belirleyebilirsiniz. Asma Dolgusu efekti uyguladıktan sonra, dolgu deseninde değişiklik yapmak için Özellik denetçisindeki gelişmiş seçenekleri değiştiremezsiniz.

**Dal açısı** Dal deseninin açısını belirler.

**Dal rengi** Dal için kullanılacak rengi belirler.

**Desen ölçekleme** Bir nesneyi ölçekleme, onu hem yatay (x eksen boyunca) hem de dikey (y eksen boyunca) olarak büyütür veya küçültür.

**Parçası uzunluğu** Yaprak ve çiçek düğümleri arasındaki parçaların uzunluğunu belirler.

**Desene animasyon uygulama** Efektin her tekrarının zaman çizelgesindeki yeni bir kareye çizildiğini belirtir. Bu seçenek, çiçek deseninin çizilirken kare kare animasyona sahip bir dizisini oluşturur.

**Kare adımı** Efektin saniyesi başına yayılma alanına kaç kare çizildiğini belirtir.

4 Izgara Dolgusu deseninin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı veya şeklin ya da sembolün içini tıklatın.

## Nesneleri yeniden şekillendirme

### Çizgileri ve şekilleri yeniden şekillendirme

#### Alt Seçim aracıyla noktaları görüntüleme ve ayarlama

- 1 Alt Seçim aracını  seçin.
- 2 Çizgiyi veya şekil anahattını tıklatın.

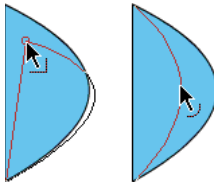
#### Ayrıca bkz.

[“Yollardaki çapa noktalarını ayarlama”](#) sayfa 107

#### Çizgiyi ve şekli yeniden şekillendirme

Bir çizgi veya şekil anahattını yeniden şekillendirmek için Seçim aracını kullanarak bir çizgideki herhangi bir noktayı sürükleyin. İşaretçi, çizgi veya dolgu üzerinde ne tür bir yeniden şekillendirme gerçekleştirebileceğini belirtmek için değişir.

Flash, taşınan noktanın yeni konumuna uydurmak için çizgi parçasının eğrisini ayarlar. Yeniden konumlandırılan nokta bir uç noktaysa, çizgi uzar veya kısalır. Yeniden konumlandırılmış nokta bir köşeyse, köşeyi oluşturan çizgi parçaları uzayıp kısalırken düz kalırlar.



*İşaretçinin yanında bir köşe görünürse, bir bitiş noktasını değiştirebilirsiniz. İşaretçinin yanında bir eğri görüldüğünde, bir eğriyi ayarlayabilirsiniz.*

Bazı fırça konturu alanları, onları anahatlar olarak görüntülerseniz daha kolay yeniden şekillendirilirler.

Karmaşık bir çizgiyi yeniden şekillendirirken sorun yaşıyorsanız, bazı ayrıntılarını kaldırmak amacıyla çizgiyi düzgünleştirerek yeniden şekillendirmeyi kolaylaştırın. Ayrıca büyütmeyi artırmak da yeniden şekillendirmeyi daha kolay ve daha kesin yapabilir.

1 Seçim aracını  seçin.

2 Şunlardan birini yapın:

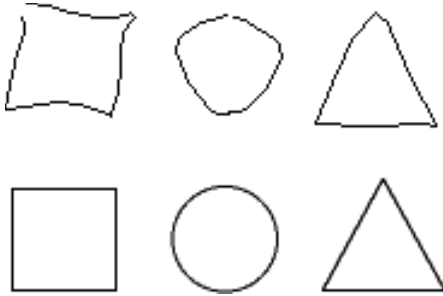
- Parçayı yeniden şekillendirmek için herhangi bir noktadan sürükleyin.
- Yeni bir köşe noktası oluşturmak üzere bir çizgiyi sürüklemek için Control (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.

### Çizgileri düzleme ve düzgünleştirme

Düzleme, önceden çizdiğiniz çizgi ve eğrilere küçük düzleme ayarlamaları yapar. Zaten düz olan parçalar üzerinde bir etkisi yoktur.

**Not:** Otomatik düzgünleştirme ve düzlemenin derecesini ayarlamak için çizim ayarları tercihlerini belirtin.

Flash uygulamasının şekilleri tanımasını sağlamak için düzleme tekniğini kullanın. Şekilleri Tanı seçeneği kapalıyken oval, dikdörtgen veya üçgene benzer şekiller çizerseniz, şekilleri geometrik olarak kusursuz yapmak için Düzleme seçeneğini kullanın. Başka öğelere dokunan, böylece bu öğelere bağlı sayılan şekiller tanınmaz.



Şekil tanıma, üstteki şekilleri aşağıdaki şekillere çevirir.

Düzgünleştirme eğrileri yumuşatır ve bir eğrinin genel doğrultusundaki tümsek veya diğer sapmaları azaltır. Ayrıca bir eğrideki parça sayısını da azaltır. Düzleme görecelidir, ancak, düz parçalar üzerinde etkisi yoktur. Özellikle, birkaç tane çok kısa eğri çizgi parçasını yeniden şekillendirmede sorun yaşıyorsanız kullanışlıdır. Tüm parçaları seçmek ve onları düzgünleştirmek parça sayısını azaltır, yeniden şekillendirmesi kolay olan yumuşak bir eğri oluşturur.

Düzgünleştirme ve düzlemenin tekrar tekrar uygulanması, her parçanın orijinal olarak ne kadar eğimli veya düz olduğuna bağlı olarak, her parçayı daha düzgün veya daha düz yapar.

- Seçilen her konturun eğrisini düzgünleştirmek için, Seçim aracını seçin ve Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Düzgünleştirme değiştiricisini  tıklatın. Düzgünleştirme değiştiricisi düğmesi her tıklatıldığında, seçili kontur aşamalı olarak daha düzgün hale getirilir.
- Düzgünleştirme işlemi için belirli parametreler girmek üzere Değiştir > Şekil > Düzgünleştir seçeneklerini belirleyin. Düzgünleştir iletişim kutusunda, Yukarıdaki Açılar Düzgünleştir, Aşağıdaki Açılar Düzgünleştir ve Düzgünleştirme Gücü parametreleri için değerleri girin.
- Her seçili dolgu anahattı veya eğri çizgi üzerinde küçük düzleme ayarlamaları yapmak için Seçim aracını  seçin ve Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Düzle değiştiricisini  tıklatın.
- Düzleme işlemi için belirli parametreler girmek üzere Değiştir > Şekil > Düzle seçeneklerini belirleyin. Düzle iletişim kutusunda, Düzleme Kuvveti parametresi için bir değer girin.

- Şekil tanımayı kullanmak için Seçim aracını  seçin ve Düzle değiştiricisini  tıklatın veya Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçin.

### Ayrıca bkz.

“Çizim tercihleri” sayfa 98

## Eğrileri en iyileştirme

En iyileştirme, eğri çizgileri ve dolgu anahattını aratarak eğrileri düzgünleştirir, böylece bu öğeleri tanımlamak için kullanılan eğrilerin sayısını azaltır. En iyileştirme ayrıca, Flash belgesinin (FLA dosyası) ve dışa aktarılan Flash uygulamasının (SWF dosyası) boyutunu azaltır. Aynı öğelere en iyileştirmeyi birçok defa uygulayın.

- 1 En iyileştirilecek çizilmiş öğeleri seçin ve Düzenle > Şekil > En İyileştir'i seçin.
- 2 Düzgünleştirmenin derecesini belirtmek için En İyileştirme Gücü kaydırıcısını sürükleyin. Sonuçlar seçilen eğrilere bağlıdır. Genel olarak en iyileştirme, orijinal anahatla daha az benzerlik taşıyan daha az sayıda eğri oluşturur.
- 3 En iyileştirmeden önce ve sonra seçimdeki parçaların sayısını belirten bir mesaj görüntülemek için, İşlem Raporu Göster seçeneğini belirleyin. Flash, işlem tamamlandıktan sonra mesajı görüntüler.
- 4 Tamam'ı tıklatın.

## Şekilleri değiştirme

- 1 Çizgileri dolgulara dönüştürmek için bir veya birden çok çizgiyi seçin ve Değiştir > Şekil > Çizgileri Dolgulara Dönüştür'ü seçin. Seçilen çizgiler doldurulmuş şekillere dönüştürülür, bu çizgileri degradelerle doldurmanıza veya çizginin bir bölümünü silmenize izin verir. Çizgileri dolgulara çevirmek dosya boyutlarını daha büyük yapabilir, fakat ayrıca bazı animasyonlar için çizimi hızlandırabilir.
- 2 Doldurulmuş bir nesnenin şeklini genişletmek için doldurulmuş bir şekil seçin ve Değiştir > Şekil > Dolguyu Genişlet'i seçin. Mesafe için piksel cinsinden bir değer girin ve Yön için Genişlet veya Daralt'ı seçin. Genişlet şekli büyütür, Daralt şekli küçültür.

Bu özellik en iyi, çok sayıda küçük ayrıntı içermeyen, tek bir küçük, doldurulmuş, kontursuz şekilde çalışır.

- 3 Bir nesnenin kenarlarını yumuşatmak için doldurulmuş bir şekil seçin ve Değiştir > Şekil > Dolgu Kenarlarını Yumuşat'ı seçin. Şu seçenekleri ayarlayın:

**Mesafe** Yumuşak kenarın piksel cinsinden genişliği.

**Adım Sayısı** Yumuşak kenar efekti için kaç tane eğri kullanılacağını kontrol eder. Ne kadar fazla sayıda adım kullanırsanız, efekt o kadar düzgün olur. Adımları artırmak ayrıca daha büyük dosyalar oluşturur ve çizimi yavaşlatır.

**Genişlet Veya Daralt** Kenarları yumuşatmak için şeklin genişletilmesini veya daraltılmasını kontrol eder.

Bu özellik en iyi, kontursuz tek bir doldurulmuş şekil üzerinde çalışır ve bir Flash belgesinin ve oluşturulan SWF dosyasının dosya boyutunu artırabilir.

## Sahne Alanı'ndaki her şeyi silme

- ❖ Araç çubuğundaki Silgi aracını  çift tıklatın. Bu işlem, Sahne Alanı ve yapıştırma alanındaki tüm içerik türlerini siler.

## Kontur parçalarını veya doldurulmuş alanları kaldırma

- 1 Silgi aracını seçin ve sonra Musluk değiştiricisini  tıklatın.
- 2 Silinecek kontur parçasını veya doldurulmuş alanı tıklatın.

## Sürükleyerek silme

1 Silgi aracını seçin.

2 Silgi Modu değiştiricisini tıklatın ve bir silme modu seçin:

**Normal Sil** Aynı katmandaki kontur ve dolguları siler.

**Dolguları Sil** Sadece dolguları siler; konturlar etkilenmez.

**Çizgileri Sil** Sadece konturları siler; dolgular etkilenmez.

**Seçilen Dolguları Sil** Sadece geçerli olarak seçilen dolguları siler ve seçili olsa da olmasa da konturları etkilemez. (Silgi aracını bu modda kullanmadan önce silinecek dolguları seçin.)

**İçini Sil** Yalnızca üzerinde Silgi konturuna başladığınız dolguyu siler. Silmeye boş bir noktadan başlarsanız, hiçbir şey silinmez. Bu modda, konturlar silgiden etkilenmezler.

3 Silgi Şekli değiştiricisini tıklatın ve bir silgi şekli ve boyutu seçin. Musluk değiştiricisinin seçili olmadığından emin olun.

4 Sahne Alanı üzerinde sürükleyin.

## Nesneleri dönüştürme

Gruplar, metin blokları ve örneklerin yanı sıra grafik nesnelerini de, Serbest Dönüştürme aracını veya Değiştir > Dönüştür menüsündeki seçenekleri kullanarak dönüştürebilirsiniz. Seçtiğiniz öğenin türüne bağlı olarak, öğeyi dönüştürebilir, döndürebilir, eğriltebilir, ölçekleyebilir veya deforme edebilirsiniz. Bir dönüştürme işlemi sırasında seçimi değiştirebilir veya ekleme yapabilirsiniz.

Bir nesne, grup, metin kutusu veya örneği dönüştürdüğünüzde, o öğenin Özellik denetçisi öğenin boyutlarına veya konumuna yapılmış değişiklikleri görüntüler.

Sürükleme içeren dönüştürme işlemleri sırasında bir sınırlama kutusu görünür. Sınırlama kutusu dikdörtgendir (Deforme Et komutuyla veya Zarf değiştiricisiyle değiştirilmediyse) ve kenarları başlangıçta Sahne Alanı'nın kenarlarına paralel olarak hizalanmıştır. Dönüştürme tutamaçları her köşede ve her kenarın ortasında konumlandırılmıştır. Siz sürükledikçe sınırlama kutusu dönüştürmelerin önizlemesini gösterir.

## Dönüştürme noktasını taşıma, yeniden hizalama, değiştirme ve izleme

Dönüştürme sırasında, seçili öğenin merkezinde bir dönüştürme noktası görünür. Dönüştürme noktası başlangıçta nesnenin merkez noktasıyla hizalıdır. Dönüştürme noktasını taşıyabilir, varsayılan konumuna geri döndürebilir ve varsayılan başlangıç noktasını taşıyabilirsiniz.

Grafik nesnelerini, grupları ve metin bloklarını ölçekleme, eğiltme veya döndürme için sürüklediğiniz noktanın karşısındaki nokta varsayılan olarak başlangıç noktasıdır. Örnekler için varsayılan olarak dönüştürme noktası başlangıç noktasıdır. Bir dönüştürmenin varsayılan başlangıç noktasını taşıyabilirsiniz.

1 Serbest Dönüştürme aracını  seçin veya Değiştir > Dönüştür komutlarından birini seçin.

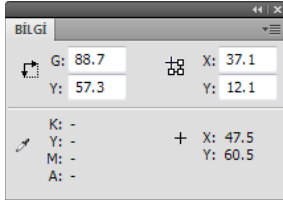
Dönüştürmeye bir kere başladığınızda, dönüştürme noktasının konumunu Bilgi panelinde veya Özellik denetçisinde izleyebilirsiniz.

2 Şunlardan birini yapın:

- Dönüştürme noktasını taşımak için seçili grafik nesnesinin içinden sürükleyin.
- Dönüştürme noktasını öğenin merkez noktasıyla yeniden hizalamak için dönüştürme noktasını çift tıklatın.
- Bir ölçekleme veya eğiltme dönüştürmesinin başlangıç noktasını değiştirmek için dönüştürme sırasında seçili nesne denetim noktanızı sürüklerken Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

- Dönüştürme noktası koordinatlarını Bilgi panelinde görüntülemek için Bilgi panelinde Kayıt/Dönüştürme Noktası düğmesini tıklatın. Düğmedeki sağ alt kare, dönüştürme noktasının koordinatlarının görüntülendiğini belirtmek için bir daireye dönüşür.

Merkez kareyi seçtiğinizde, Bilgi panelindeki koordinat ızgarasının sağındaki X ve Y değerleri, dönüştürme noktasının x ve y koordinatlarını görüntüler. Ayrıca, dönüştürme noktasının X ve Y değerleri sembolün Özellik denetçisinde görünür.



Koordinat ızgarası; Kayıt/Dönüştürme Noktası düğmesi dönüştürme modundayken ve seçimin dönüştürme noktasının x ve y koordinatları görünürken Bilgi paneli.

Varsayılan olarak, Kayıt/Dönüştürme Noktası düğmesi kayıt modundadır ve X ile Y değerleri, geçerli seçimin sol üst köşesinin, Sahne Alanı'nın sol üst köşesine göre konumunu görüntüler.

**Not:** Sembol örnekleri için X ve Y değerleri sembol kayıt noktasının konumunu veya sembol örneğinin sol üst köşesinin konumunu görüntüler.

## Serbest Dönüştürme aracını kullanma

Tek dönüştürmeler gerçekleştirebilir veya taşıma, döndürme, ölçekleme, eğiltme veya deformasyon gibi birkaç dönüştürmeyi birleştirebilirsiniz.

**Not:** Serbest Dönüştürme aracı sembolleri, bitmapleri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri veya metni dönüştüremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Bir metin bloğunu dönüştürmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

- 1 Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi, grup, örnek veya metin bloğu seçin.
- 2 Serbest Dönüştürme aracını  tıklatın.

İşaretçiyi seçimin üzerinde ve etrafında hareket ettirmek, hangi dönüştürme işlevinin kullanılabildiğini belirtmek üzere işaretçiyi değiştirir.

- 3 Seçimi dönüştürmek için tutamaçları sürükleyin:

- Seçimi taşımak için işaretçiyi sınırlama kutusunun içindeki nesnenin üzerinde konumlandırın ve nesneyi yeni bir konuma sürükleyin. Dönüştürme noktasını sürüklemeyin.
- Döndürme veya ölçeklemenin merkezini ayarlamak için dönüştürme noktasını yeni bir konuma sürükleyin.
- Seçimi döndürmek için işaretçiyi bir köşe tutamacının hemen dışında konumlandırın ve sürükleyin. Seçim, dönüştürme noktası etrafında döner. 45°'nin katlarında döndürmek için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- Karşı köşe etrafında döndürmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.
- Seçimi ölçeklemek için iki boyutta ölçeklemek üzere bir köşe tutamacını çaprazlama sürükleyin. Orantılı olarak yeniden boyutlandırmak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- Sadece karşılık gelen yönde ölçeklemek için bir köşe tutamacını veya kenar tutamacını, yatay veya dikey olarak sürükleyin.
- Seçimi eğiltmek için işaretçiyi dönüştürme tutamaçlarının arasındaki anahattın üzerinde konumlandırın ve sürükleyin.

- Şekilleri deforme etmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basın ve bir köşe veya kenar tutamacını sürükleyin.
  - Nesneyi *sivriltmek* için (seçili köşeyi ve komşu köşeyi başlangıç konumlarından eşit uzaklığa taşımak için), bir köşe tutamacını Shift+Control (Windows) veya Shift+Command (Macintosh) tuşlarına basıp sürükleyin.
- 4 Dönüştürmeyi bitirmek için seçili öğenin dışında tıklatın.

### Nesneleri deforme etme

Seçili bir nesneye Deformasyon dönüştürmesini uyguladığınızda, sınırlama kutusundaki bir köşe veya kenar tutamacını sürüklemek, köşeyi veya kenarı taşır ve komşu kenarları yeniden hizalar. Deformasyonu bir sivrilmeyle (o köşeyi ve komşu köşeyi eşit uzaklıkta ters yönlerde taşıma) sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin. Komşu köşe, sizin sürüklediğiniz yönle aynı ekseninde yer alan köşedir. Kenarın tamamını serbestçe taşımak için orta noktayı Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.

Deforme Et komutunu kullanarak grafik nesnelerini deforme edebilirsiniz. Nesneleri ayrıca, üzerlerinde bir serbest dönüştürme gerçekleştirirken de deforme edebilirsiniz.

**Not:** Deforme Et komutu; semboller, şekil temel öğelerini, bitmapleri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri, nesne gruplarını veya metni değiştiremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Metni değiştirmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

- 1 Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi veya nesneleri seçin.
- 2 Değiştir > Dönüştür > Deformasyon'u seçin.
- 3 İşaretçiyi dönüştürme tutamaçlarından birinin üzerine yerleştirin ve sürükleyin.
- 4 Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

### Şekilleri Zarf değiştiricisiyle değiştirme

Zarf değiştiricisi, nesneleri çarpıtmanızı ve deforme etmenizi sağlar. Zarf, bir veya daha çok nesne içeren bir sınırlama kutusudur. Bir zarfın şekline yapılan değişiklikler, zarfın içindeki nesnelerin şeklini etkiler. Bir zarfın şeklini, noktalarını ve teğet tutamaçlarını ayarlayarak düzenlersiniz.

**Not:** Zarf değiştiricisi; semboller, bitmapleri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri, nesne gruplarını veya metni değiştiremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Metni değiştirmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

- 1 Sahne Alanı'nda bir nesne seçin.
- 2 Değiştir > Dönüştür > Zarfı seçin.
- 3 Zarfı değiştirmek amacıyla noktaları ve teğet tutamaçlarını sürükleyin.

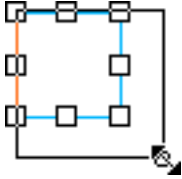
### Nesneleri ölçekleme

Bir nesneyi ölçekleme, nesneyi yatay olarak, dikey olarak veya her iki yönde birden genişletir veya daraltır.

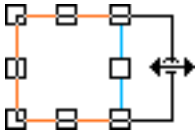
- 1 Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi veya nesneleri seçin.
- 2 Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i seçin.

### 3 Şunlardan birini yapın:

- Nesneyi hem yatay hem de dikey olarak ölçeklemek için köşe tutamaçlarından birini sürükleyin. Siz ölçeklerken oranlar korunur. Orantısız olarak ölçeklemek için Shift tuşuna basıp sürükleyin.



- Nesneyi yatay ya da dikey olarak ölçeklemek için bir merkez tutamacını sürükleyin.



### 4 Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

**Not:** Birkaç öğenin boyutunu artırdığınızda sınırlama kutusunun kenarlarına yakın öğeler Sahne Alanı'nın dışına taşınabilir. Bu olursa, Sahne Alanı'nın dışındaki öğeleri görmek için Görünüm > Çalışma Alanı'nı seçin.

### Ayrıca bkz.

[“9 dilimli ölçekleme ve film klibi sembolleri hakkında”](#) sayfa 168

[“9 dilimli ölçeklemeyle film klibi sembollerini düzenleme”](#) sayfa 169

### Nesneleri döndür ve eğilt

Nesne döndürme, nesneyi dönüştürme noktası etrafında döndürür. Dönüştürme noktası, varsayılan olarak nesnenin merkezi olan kayıt noktasıyla hizalıdır, ancak bu noktayı sürükleyerek taşıyabilirsiniz.

Bir nesneyi aşağıdaki yöntemleri kullanarak döndürebilirsiniz:

- Serbest Dönüştürme aracıyla  sürükleyerek (aynı işlemde nesneyi eğiltebilir veya ölçekleyebilirsiniz).
- Dönüştür panelinde bir açı belirterek (aynı işlemde nesneyi ölçekleyebilirsiniz).

### Nesneleri sürükleyerek döndürme ve eğiltme

- Sahne Alanı'nda nesneyi veya nesneleri seçin.
- Değiştir > Dönüştür > Döndür ve Eğilt'i seçin.
- Şunlardan birini yapın:
  - Nesneyi döndürmek için bir köşe tutamacını sürükleyin.
  - Nesneyi eğiltmek için bir merkez tutamacını sürükleyin.
- Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

### Nesneleri 90° döndürme

- Nesneyi veya nesneleri seçin.
- Saat yönünde döndürmek için Değiştir > Dönüştür > SY 90° Döndür'ü, saat yönünün tersine döndürmek için Değiştir > Dönüştür > SYT 90° Döndür'ü seçin.

### Nesneleri eğiltme

Nesne eğiltme, nesneyi bir veya her iki eksen boyunca eğerek dönüştürür. Bir nesneyi, sürükleyerek veya Dönüştür panelinde bir değer girerek eğiltebilirsiniz.

- 1 Nesneyi veya nesneleri seçin.
- 2 Pencere > Dönüştür seçeneğini belirleyin.
- 3 Eğilt'i tıklatın.
- 4 Yatay ve dikey değerler için açılar girin.

### Nesneleri çevirme

Nesneleri, Sahne Alanı üzerindeki göreceli konumlarını taşımadan dikey veya yatay eksenleri boyunca çevirebilirsiniz.

- 1 Nesneyi seçin.
- 2 Değiştir > Dönüştür > Dikey Çevir veya Yatay Çevir'i seçin.

### Dönüştürülmüş nesneleri eski haline getirme

Örnekleri, grupları ve fontları ölçeklemek, döndürmek ve eğiltmek için Dönüştür panelini kullandığınızda, Flash orijinal boyut ve döndürme değerlerini nesneyle birlikte kaydeder. Bu süreç, uyguladığınız dönüştürmeleri kaldırmanızı ve orijinal değerleri geri yüklemenizi sağlar.

Düzenle > Geri Al'ı seçtiğinizde, sadece Dönüştür panelinde en son gerçekleştirilen dönüştürmeyi geri alabilirsiniz. Dönüştür panelinde gerçekleştirilen tüm dönüştürmeleri, nesnenin seçimini kaldırmadan önce panelde Sıfırla düğmesini tıklatarak sıfırlayabilirsiniz.

### Dönüştürülmüş bir nesneyi orijinal durumuna geri getirme

- 1 Dönüştürülmüş nesneyi seçin.
- 2 Değiştir > Dönüştür > Dönüştürmeyi Kaldır'ı seçin.

### Dönüştür panelinde gerçekleştirilen bir dönüştürmeyi sıfırlama

❖ Dönüştürülen nesne halen seçili durumdayken, Dönüştür panelinde Dönüştürmeyi Kaldır düğmesini  tıklatın.

### Nesneleri bir araya getirme

Varolan nesneleri bir araya getirerek veya değiştirerek yeni şekiller oluşturmak için Değiştir menüsündeki Nesneleri Bir Araya Getir komutlarını kullanın (Değiştir > Nesneleri Bir Araya Getir). Bazı durumlarda, seçili nesnelerin yığılma sırası, işlemin nasıl çalışacağını belirler.

Her komut, aşağıda not edilmiş olan belirli grafik nesneleri türleri için geçerlidir. Birleştirme şekli, Birleştirme Çizimi moduna ayarlanmış bir araçla çizilen şekildir. Çizim Nesnesi, Nesne Çizimi moduna ayarlanmış bir araçla çizilen şekildir.

Nesneleri Bir Araya Getir komutları şunlardır:

**Topla** İki veya daha fazla birleştirme şeklini veya çizim nesnesini birleştirir. Sonuçta, şekillerin bir araya toplanmadan önce görünen bütün bölümlerinden oluşan ve Nesne Çizimi modunda olan tek bir şekil ortaya çıkar. Şekillerin görünmeyen, üst üste gelen bölümleri silinir.

**Not:** *Grupla komutundan (Değiştir > Grupla) farklı olarak, Topla komutu kullanılarak birleştirilen şekilleri parçalayamazsınız.*



**Kesiřtir** İki veya daha fazla  zım nesnesinin kesiřiminden bir nesne oluřturur. Oluřturulan Nesne  zimi řekli, bir araya getirilen řekillerin  st  ste gelen b l mlerinden oluřur. řeklin  st  ste gelmeyen par aları silinir. Oluřturulan řekil, yıęında en  stte bulunan řeklin dolgu ve konturunu kullanır.

**Zimbala** Se ili  zım nesnesinin,  n ne yerleřtirilmiř bařka bir se ili  zım nesnesinin altında kalan b l mlerini kaldırır. Bir  zım nesnesinin, en  stteki nesnenin altında kalan par aları silinir ve en  stteki nesne tamamen silinir. Sonu ta elde edilen nesneler ayrı nesneler olarak kalır ve tek bir nesne i inde bir araya getirilmez (nesneleri birleřtiren Topla ve Kesiřtir komutlarından farklı olarak).

**Kırp** Bir  zım nesnesini kırmak i in bařka bir  zım nesnesinin anahattını kullanır.  ndeki veya en  stteki nesne kırılan alanın řeklini tanımlar. Altta bulunan  zım nesnesinin, en  stteki řeklin altında kalan par aları korunurken dięer par aları silinir ve en  stteki nesne tamamen silinir. Sonu ta elde edilen nesneler ayrı nesneler olarak kalır ve tek bir nesne i inde bir araya getirilmez (nesneleri birleřtiren Topla veya Kesiřtir komutlarından farklı olarak).

## Resim tařıma, d zenleme ve silme

Flash i inde resminizi organize etmek ve d zenlemek, nesneleri ayrıntılı bir řekilde se menize, konumlandırmanıza ve yıęmanıza olanak veren ara larla kolaylařtırılmıřtır. Nesneleri  l menize ve hizalamanıza, nesneleri tek bir birim olarak davranacak řekilde gr plamanıza ve se tięiniz nesneleri ayırmanıza, kilitlemenize veya gizlemenize olanak veren ara lar vardır.

### Nesne se me

Bir nesneyi deęiřtirmek i in  nce nesneyi se in. İřaret i, Alt Se im ve Kement ara larıyla nesneleri se in. Tek nesneleri, onları tek bir nesne olarak iřlemek i in gr playabilirsiniz.  izgileri ve řekilleri deęiřtirme aynı katmandaki dięer  izgi ve řekilleri de deęiřtirebilir. Nesneleri veya konturları se tięinizde, Flash onları bir  er eveye vurgular.

Bir nesnenin sadece konturlarını veya sadece dolgularını se ebilirsiniz. Nesneleri, vurgulamayı g r nt lemeden d zenlemek i in se im vurgulamasını gizleyebilirsiniz.

Bir nesneyi se tięinizde,  zellik denet isi řunları g r nt ler:

- Nesnenin kontur ve dolgusu, piksel boyutları ve nesnenin d n řt rme noktasının x ve y koordinatları.
- Karıřık bir se im; birden  ok  ge se erseniz. Se ilen  gelerin piksel boyutları; x ve y koordinatları.

Bir řeklin  zellik denet isini, o nesnenin kontur ve dolgusunu deęiřtirmek i in kullanabilirsiniz.

Bir grup veya sembol n se ilmesini ve yanlıřlıkla deęiřtirilmesini engellemek i in grup veya sembol  kilitleyin.

### Ayrıca bkz.

“Resim Oluřturma ve D zenleme” sayfa 92

“Renkler, degradeler ve konturlar” sayfa 128

“Nesneleri gr plama” sayfa 123

“Semboller hakkında” sayfa 149

### Se im aracıyla nesneler se me

Se im aracı , bir nesneyi tıklatarak veya nesneyi dikk rtgen bir se im  er evesinin i inde  evrelemek amacıyla s r kleyerek nesnelerin b t n n  se menizi saęlar.

**Not:** Seçim aracını seçmek için aynı zamanda V tuşuna da basabilirsiniz. Başka bir araç etkinken geçici olarak Seçim aracına geçmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

Shift seçimi seçeneğini devre dışı bırakmak için Flash Genel Tercihleri'nde seçeneğin seçimini kaldırın. Bkz. “Flash'ta tercihleri ayarlama” sayfa 36. Örneklerin, grupların ve tür bloklarının seçilmeleri için tamamen çevrenmeleri gerekir.

- Bir kontur, dolgu, grup, örnek veya metin bloğu seçmek için nesneyi tıklatın.
- Bağlı çizgileri seçmek için çizgilerin birini çift tıklatın.
- Doldurulmuş bir şekli ve konturlu anahattını seçmek için dolguyu çift tıklatın.
- Dikdörtgen biçiminde bir alan içindeki nesneleri seçmek için seçilecek nesne veya nesnelerin etrafında bir çerçeve sürükleyin.
- Bir seçime eklemek için ilave seçimler yaparken Shift tuşunu basılı tutun.
- Bir sahnenin tüm katmanlarındaki her şeyi seçmek için Düzenle > Tümünü Seç'i seçin veya Control+A (Windows) veya Command+A (Macintosh) tuşlarına basın. Tümünü Seç, kilitli veya gizli katmanlardaki ya da geçerli Zaman Çizelgesi'nde olmayan katmanlardaki nesneleri seçmez.
- Bir sahnenin tüm katmanlarındaki her şeyin seçimini kaldırmak için Düzenle > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Control+Shift+A (Windows) veya Command+Shift+A (Macintosh) tuşlarına basın.
- Anahtar kareler arasında bir katmandaki her şeyi seçmek için Zaman Çizelgesi'nde bir kareyi tıklatın.
- Bir grup veya sembolü kilitlemek veya kilidini açmak için grup veya sembolü seçin ve sonra Değiştir > Yerleştir > Kilitli'yi seçin. Kilitlenmiş tüm grup ve sembollerin kilidini açmak için Değiştir > Yerleştir > Tümünün Kilidini Aç'ı seçin.

### El yapımı seçim alanı çizme

- 1 Kement aracını  alanın etrafında sürükleyin.
- 2 Döngüyü yaklaşık olarak başladığınız yerde bitirin, yoksa Flash döngüyü düz bir çizgiyle otomatik olarak kapatır.

### Düz kenarlı seçim alanı çizme

- 1 Araçlar panelinin seçenekler alanında, Kement aracının Çokgen Modu değiştiricisini  seçin.
- 2 Başlangıç noktasını ayarlamak için tıklatın.
- 3 İlk çizginin bitmesini istediğiniz yerde işaretçi konumlandırın ve tıklatın. İlave çizgi parçalarının bitiş noktalarını ayarlamaya devam edin.
- 4 Seçim alanını kapatmak için çift tıklatın.

### Hem el yapımı hem de düz çizgili kenarlarla seçim alanı çizme

Kement aracını ve Çokgen Modu değiştiricisini kullandığınızda, el yapımı ve düz kenarlı seçim modları arasında geçiş yapabilirsiniz.

- 1 Kement aracının Çokgen Modu değiştiricisinin seçimini kaldırın.
- 2 El yapımı parça çizmek için Kement aracını Sahne Alanı'nda sürükleyin.
- 3 Düz kenarlı parçalar çizmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun ve her yeni çizgi parçasının başlangıç ve bitiş noktalarını ayarlamak için tıklatın.
- 4 Seçim alanını kapatmak için şunlardan birini yapın:
  - Fare tuşunu bırakın; Flash seçim alanını sizin için kapatacaktır.
  - Seçim alanı çizgisinin başlangıç ucunun üzerinde çift tıklatın.

## Seçim vurgulamasını gizleme

Nesne seçerken veya düzenlerken vurgulamayı kapatmak, resmin son durumunda nasıl görüldüğünü görmeyi sağlar.

❖ Görünüm > Kenarları Gizle'yi seçin.

Seçim vurgulamasını göstermek için komutu yeniden seçin.

## Seçili nesneler için özel sınırlama kutusu renkleri ayarlama

Sahne Alanı üzerinde, seçilen farklı tür nesnelerin etrafında görünen sınırlama kutusu dikdörtgenlerinde kullanılmak üzere farklı renkler ayarlayabilirsiniz.

- 1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin.
- 2 Genel kategorisini tıklatın.
- 3 Vurgu Rengi bölümünde, her tür nesne için bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

## Seçme tercihlerini ayarlama

İşaretçi, Alt Seçim ve Kement araçları, nesneleri üzerlerine tıklatarak seçerler. İşaretçi ve Alt Seçim araçları, nesneleri etraflarında dikdörtgen bir seçim çerçevesi sürükleyerek seçerler. Kement aracı, nesneleri etraflarında serbest biçimli bir seçim çerçevesi sürükleyerek seçer. Bir nesne seçildiğinde, nesnenin etrafında dikdörtgen bir kutu görünür.

- 1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
- 2 Tercihler iletişim kutusunun Genel kategorisinde, şunlardan birini yapın:
  - Sadece seçim çerçevesinin tamamen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nın seçimini kaldırın. Seçim alanının içinde bulunan noktalar hala seçili olacaktır.
  - Seçim çerçevesinin kısmen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nı seçin.

## Nesneleri yerleştirme

### Nesneleri yığma

Bir katmanda, Flash en son oluşturulan nesneyi yığının en üstüne yerleştirerek, nesneleri oluşturuldukları sıraya göre yığar. Nesnelerin yığma düzenli sıralaması, üst üste geldiklerinde nasıl görüneceklerini belirler. Nesnelerin yığma düzenli sıralamasını istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

Çizilen çizgiler ve şekiller, yığma grupların ve sembollerin her zaman altında görünür. Onları yığının yukarısına taşımak için gruplamalı veya sembollere dönüştürmelisiniz.

Katmanlar da yığın sırasını etkiler. Katman 2'deki her şey Katman 1'deki her şeyin önünde görünür, vs. Katman sırasını değiştirmek için Zaman Çizelgesi'nde katman adını yeni bir konuma sürükleyin.

- 1 Nesneyi seçin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Nesne veya grubu yığın sırasının en üstüne veya en altına taşımak için Değiştir > Yerleştir > Öne Getir veya En Alta Gönder'i seçin.
  - Nesne veya grubu yığın sırasında bir üste veya bir alta taşımak için Değiştir > Yerleştir > İleri Getir veya Geriye Doğru Gönder'i seçin.

Birden fazla grup seiliyse, gruplar birbirlerine g re sıralarını koruyarak, seili olmayan t m grupların  n ne veya arkasına hareket eder.

### Ayrıca bkz.

“Katmanları oluřturma ve d zenleme” sayfa 176

## Nesneleri hizalama

Hizala paneli, seili nesneleri yatay veya dikey eksen boyunca hizalamanızı saėlar. Nesneleri, dikey olarak seili nesnelerin saė kenarı, merkezi veya sol kenarı boyunca ya da yatay olarak seili nesnelerin  st kenarı, merkezi veya alt kenarı boyunca hizalayabilirsiniz.

Flash uygulamasındaki mizanpaj araları hakkında bir eėitim metni iin bkz. Mizanpaj Aralarını Kullanma, Flash  ėreticileri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr).

- 1 Hizalanacak nesneleri sein.
- 2 Pencere > Hizala'yı sein.
- 3 Hizalama deėiřikliklerini Sahne Alanı boyutlarına g re uygulamak iin Hizala panelinde Sahne Alanına'yı sein.
- 4 Seili nesne veya nesneleri deėiřtirmek iin hizalama d ėmelerini sein.

## Nesneleri gruplama

 ğeleri tek bir nesne olarak iřlemek iin onları gruplayın.  rneėin bir izim oluřturduktan sonra, izimi bir b t n olarak kolayca semek ve tařımak iin izimin  ėlerini gruplayabilirsiniz.

Bir grubu setiėinizde,  zellik denetisi grubun  $x$  ve  $y$  koordinatlarıyla piksel boyutlarını g r nt ler.

Grupları  zmeden d zenleyebilirsiniz. Ayrıca nesnelerin grubunu  zmeden, bir gruptaki tek bir nesneyi d zenlemek iin seebilirsiniz.

- ❖ Gruplanacak nesneleri sein. řekiller, bařka gruplar, semboller, metin, vs. seebilirsiniz.
- Nesneleri gruplamak iin Deėiřtir > Grupa'yı sein veya Control+G (Windows) veya Command+G (Macintosh) tuřlarına basın.
- Nesnelerin grubunu  zmek iin Deėiřtir > Grubu  z'  sein veya Control+Shift+G (Windows) veya Command+Shift+G (Macintosh) tuřlarına basın.

## Grubu veya grup iindeki bir nesneyi d zenleme

- 1 Grubu sein, sonra D zenle > Seileni D zenle'yı sein veya Seim aracıyla grubu ift tıklatın.

Sayfada grubun parası olmayan her řey soluk g r n r; bu, grup dıřındaki  ėelerin eriřilemez olduėunu belirtir.

- 2 Grup iindeki herhangi bir  ėeyi d zenleyin.
- 3 D zenle > T m n  D zenle'yı sein veya Sahne Alanı  zerinde boř bir yeri Seim aracıyla ift tıklatın.

Flash, grubu tek bir varlık durumuna geri getirir ve yeniden Sahne Alanı'ndaki diėer  ėelerle alıřabilirsiniz.

## Grup ve nesneleri paralama

Grupları,  rnekleri ve bitmapleri, grubu  z lm ř, d zenlenebilir  ėelere ayırmak iin onları paralarsınız ve bu da ie aktarılan grafiklerin dosya boyutunu  nemli  l de azaltır.

Bir grup veya nesneyi parçaladıktan sonra Düzenle > Geri Al'ı seçebilmenize karşın, parçalama tamamen ters çevrilebilir değildir. Nesneleri şu şekilde etkiler:

- Bir sembol örneğinin, esas sembole giden linkini koparır
- Animasyonlu bir sembolde geçerli kare dışındakileri atar
- Bitmapleri dolgulara dönüştürür
- Metin bloklarına uygulandığında, her karakteri ayrı bir metin bloğuna yerleştirir
- Tek bir metin karakterine uygulandığında, karakterleri anahatlara dönüştürür.

Parçala komutunu Grubu Çöz komutuyla karıştırmayın. Grubu Çöz komutu, gruplanmış öğeleri gruplamadan önceki durumlarına geri döndürerek, gruplanmış nesneleri ayırır. Bitmapleri, örnekleri veya metni parçalamaz ya da metni anahatlara dönüştürmez.

1 Parçalanacak grup, bitmap veya sembolü seçin.

2 Değiştir > Parçala'yı seçin.

**Not:** Enterpolasyonlu bir animasyondaki animasyonlu sembolleri veya grupları parçalamak önerilmez ve umulmadık sonuçları olabilir. Karmaşık sembolleri ve büyük metin bloklarını parçalamak uzun zaman alabilir. Karmaşık nesneleri düzgün parçalamak için uygulamanın bellek ayırmasını artırmanız gerekebilir.

### Ayrıca bkz.

“Metin parçalama” sayfa 259

## Resmi yerine yapıştırma

Grafik öğeleri birbiriyle otomatik olarak hizalamak için *yapışmayı* kullanın. Flash Sahne Alanı'nda nesneleri hizalamanız için üç yol sunar:

- Nesne yapışması, nesneleri başka nesnelere kenarları boyunca yapıştırır.
- Piksel yapışması, nesneleri doğrudan Sahne Alanı'ndaki tek piksellere veya piksel çizgilerine yapıştırır.
- Hizalı yapışma, nesneleri belirli bir *yapışma toleransına*, yani nesneler ve başka nesneler arasında ya da nesneler ve Sahne Alanı'nın kenarı arasında önceden belirlenmiş bir sınıra yapıştırır.

**Not:** Ayrıca ızgara veya kılavuzlara da yapıştırabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“Ana araç çubuğu ve düzenleme çubuğu hakkında” sayfa 18

“Çizim tercihleri” sayfa 98

## Nesne yapışmasını açma veya kapatma

Nesne yapışmasını açmak için Seçim aracının Nesnelere Yapış değiştiricisini veya Görünüm menüsündeki Nesnelere Yapış komutunu kullanın.

Seçim aracının Nesnelere Yapış değiştiricisi açıksa, bir öğeyi sürüklediğinizde işaretçinin altında küçük siyah bir halka görünür. Nesne başka bir nesnenin yapışma mesafesi içine girdiğinde, küçük halka daha büyük bir halkaya dönüşür.

- ❖ Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış'ı seçin. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.

Bir nesneyi taşıdığınızda veya yeniden şekillendirdiğinizde, Seçim aracının nesne üzerindeki konumu, yapışma halkasının başvuru noktasını belirtir. Örneğin, doldurulmuş bir şekli merkezine yakın bir yerden sürükleyerek taşırsanız, merkez nokta diğer nesnelere yapışır. Bu özellikle, hareketlendirme amacıyla şekilleri hareket yollarına yapıştırmak için kullanışlıdır.

**Not:** Yapıştırma sırasında nesne yerleşimini daha iyi kontrol etmek için sürüklemeye bir köşe veya merkez noktasından başlayın.

### Nesne yapışması toleransını ayarlama

- 1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Çizim'i tıklatın.
- 2 Çizim Ayarları altında, Çizgileri Bağla ayarını ayarlayın.

### Piksel yapışmasını kullanma

Piksel yapışmasını açmak için Görünüm menüsündeki Piksellere Yapış komutunu kullanın. Piksellere Yapış açıksa, büyütme % 400 veya daha yükseğe ayarlandığında bir piksel ızgarası görünür. Piksel ızgarası, Flash uygulamanızda görüntülenen tek pikselleri temsil eder. Bir nesne oluşturduğunuzda veya taşıdığınızda, nesne piksel ızgarasına sınırlanır.

Kenarları piksel sınırlarının arasında kalan bir şekil oluşturursanız (örneğin, 3,5 piksel gibi, kesirli genişliğe sahip bir kontur kullanırsanız), Piksellere Yapış seçeneği, şeklin kenarına değil, piksel sınırlarına yapıştırır.

- Piksel yapışmasını açmak veya kapatmak için Görünüm > Yapışma > Piksellere Yapış'ı seçin. Büyütme %400 veya daha yükseğe ayarlanmışsa, bir piksel ızgarası görüntülenir. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.
- Piksel yapışmasını geçici olarak açmak veya kapatmak için C tuşuna basın. C tuşunu bıraktığınızda, piksel yapışması Görünüm > Yapışma > Piksellere Yapış ile seçtiğiniz duruma geri döner.
- Piksel ızgarasını geçici olarak gizlemek için X tuşuna basın. X tuşunu bıraktığınızda, piksel ızgarası yeniden görünür.

### Hizalı Yapışma ayarlarını seçme

Hizalı Yapışma ayarlarını seçtiğinizde, nesnelerin yatay veya dikey kenarları arasındaki ve nesnelerin kenarları ile Sahne Alanı sınırı arasındaki yapışma toleransını ayarlayın. Ayrıca nesnelerin yatay ve dikey ortaları arasında yapışma hizalamasını açabilirsiniz. Tüm Hizalı Yapışma ayarları piksel cinsinden ölçülür.

- 1 Görünüm > Yapışma > Yapışmayı Düzenle.
- 2 Yapışmayı Düzenle iletişim kutusunda, yapıştırmak istediğiniz nesnelerin türünü seçin.
- 3 Gelişmiş düğmesini tıklatın ve aşağıdakilerden birini seçin:
  - Nesneler ve Sahne Alanı sınırı arasındaki yapışma toleransını ayarlamak için Sahne Alanı Kenarlığı'na bir değer girin.
  - Nesnelerin yatay veya dikey kenarları arasındaki yapışma toleransını ayarlamak için Yatay, Dikey veya ikisine birden bir değer girin.
  - Yatay veya Dikey Ortaya Hizalama'yı kapatmak için Yatay veya Dikey Ortaya Hizalama'yı veya ikisini birden seçin.

### Hizalı Yapışma'yı açma

Hizalı Yapışma açık olduğunda, bir nesneyi belirtilen yapışma toleransına sürüklediğinizde Sahne Alanı'nda noktalı çizgiler görünür. Örneğin, Yatay yapışma toleransını 18 piksele (varsayılan ayar) ayarladıysanız, sürüklediğiniz nesne başka bir nesneden tam 18 piksel uzakta olduğunda, nesnenin kenarı boyunca noktalı bir çizgi görünür. Yatay Ortaya Hizalama'yı açarsanız, iki nesnenin orta noktalarını kesin olarak hizaladığınızda orta noktalar boyunca noktalı bir çizgi görünür.

❖ Görünüm > Yapışma > Hizalı Yapışma'yı seçin. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.

## Nesneleri taşıma ve kopyalama

### Nesneleri sürükleyerek taşıma

- 1 Bir veya birden çok nesneyi seçin.
- 2 Seçim aracını  seçin, işaretçiyi nesnenin üzerinde konumlandırın ve şunlardan birini yapın:
  - Nesneyi taşımak için onu yeni konuma sürükleyin.
  - Nesneyi kopyalamak ve kopyayı taşımak için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.
  - Nesnenin hareketini 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.

### Nesneleri ok tuşlarını kullanarak taşıma

- 1 Bir veya birden çok nesneyi seçin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Seçimi her seferinde 1 piksel taşımak için nesnenin hareket etmesini istediğiniz yöndeki ok tuşuna basın.
  - Seçimi her seferinde 10 piksel taşımak için Shift tuşuyla ok tuşuna aynı anda basın.

**Not:** *Piksellere Yapış seçiliyken, ok tuşları nesneyi ekrandaki piksellere göre değil, belgenin piksel ızgarasındaki piksel artışlarına göre taşır.*

### Nesneleri Özellik denetçisini kullanarak taşıma

- 1 Bir veya birden çok nesneyi seçin.
- 2 Özellik denetçisi görüntülenmiyorsa, Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 3 Seçimin sol üst köşesinin konumu için x ve y değerlerini girin.

Birimler Sahne Alanı'nın sol üst köşesine göredir.

**Not:** *Özellik denetçisi, Belge Özellikleri iletişim kutusunda Cetvel Birimleri seçeneği için belirtilmiş birimleri kullanır.*

### Nesneleri Bilgi panelini kullanarak taşıma

- 1 Bir veya birden çok nesneyi seçin.
- 2 Bilgi paneli görünür değilse, Pencere > Bilgi'yi seçin.
- 3 Seçimin sol üst köşesinin konumu için x ve y değerlerini girin.

Birimler Sahne Alanı'nın sol üst köşesine göredir.

## Nesneleri yapıştırarak taşıma ve kopyalama

Nesneleri katmanlar, sahneler veya diğer Flash dosyaları arasında taşımak veya kopyalamak için yapıştırma tekniğini kullanın. Bir nesneyi, orijinal konumuna göre bir konuma yapıştırabilirsiniz.

- 1 Bir veya birden çok nesneyi seçin.
- 2 Düzenle > Kes veya Düzenle > Kopyala seçeneğini belirleyin.
- 3 Başka bir katman, sahne veya dosya seçin ve sonra seçimi Sahne Alanı'na göre aynı konuma yapıştırmak için Düzenle > Yerde Yapıştır seçeneklerini belirleyin. Seçimi çalışma alanının ortasına yapıştırmak için Düzenle > Ortaya Yapıştır seçeneklerini belirleyin.

## Nesneleri panoyla kopyalama

Panoya kopyalanan öğelerin kenarları yumuşatılır, böylece başka uygulamalarda da Flash uygulamasında olduğu kadar iyi görünürler. Bu özellik, bitmap görüntüsü, degradeler, saydamlık veya maske katmanı içeren kareler için kullanışlıdır.

Başka Flash belgelerinden veya programlardan yapıştırılan grafikler, geçerli katmanın geçerli karesine yapıştırılır. Bir grafik öğesinin bir Flash sahnesine nasıl yapıştırıldığı, ne tür bir öğe olduğuna, kaynağına ve ayarladığınız tercihlere bağlıdır:

- Bir metin düzenleyiciden gelen metin, tek bir metin nesnesi haline gelir.
- Herhangi bir çizim programının vektör tabanlı grafikleri, grubu çözülebilen ve düzenlenebilen bir grup haline gelir.
- Bitmapler, tıpkı içe aktarılmış bitmapler gibi tek bir gruplanmış nesne haline gelirler. Yapıştırılan bitmapleri parçalayabilir veya vektör grafiklerine dönüştürebilirsiniz.

**Not:** Grafikleri Illustrator uygulamasından Flash uygulamasına yapıştırmadan önce, renkleri Illustrator uygulamasında RGB'ye dönüştürün.

## Dönüştürülmüş nesneleri kopyalama

Bir nesnenin ölçeklenmiş, döndürülmüş veya eğriltilmiş bir kopyasını oluşturabilirsiniz.

- 1 Bir nesne seçin.
- 2 Pencere > Dönüştür seçeneklerini belirleyin.
- 3 Ölçekle, döndür veya eğrilt değerleri girin.
- 4 Dönüştür panelinde Seçimi Çoğalt ve Dönüştür düğmesini  tıklatın.

## Nesneleri silme

Bir nesneyi silmek, onu dosyadan kaldırır. Bir nesnenin Sahne Alanı'ndaki bir örneğini silmek, sembolü kütüphaneden silmez.

- 1 Bir veya birden çok nesneyi seçin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Delete veya Backspace tuşuna basın.
  - Düzenle > Temizle'yi seçin.
  - Düzenle > Kes'i seçin.
  - Nesneyi Sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kes'i seçin.



**Ayrıca bkz.**

“Nesneleri ölçekleme” sayfa 117

“Nesneleri döndür ve eğilt” sayfa 118

“Yeni belge oluşturma” sayfa 42

“Bitmapi vektör grafiğine dönüştürme” sayfa 90

“Piksel yapışmasını kullanma” sayfa 125

## Renkler, degradeler ve konturlar

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

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

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

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

Adobe® Flash® CS4 Professional, RGB veya HSB renk modellerini kullanarak renkleri uygulamanızı, oluşturmanızı ve değiştirmenizi sağlar. Varsayılan paleti veya oluşturduğunuz bir paleti kullanarak oluşturacağınız bir nesnenin veya zaten Sahne Alanı'nda bulunan bir nesnenin kontur veya dolgusuna uygulanacak renkleri seçebilirsiniz.

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

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

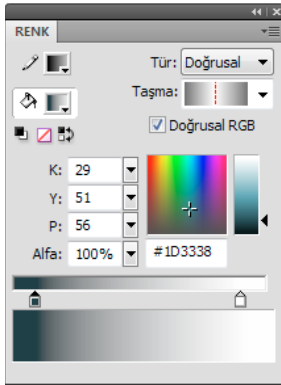
Renk paneliyle, düz renkleri ve degrade dolgularını RGB ve HSB modlarında oluşturabilir ve düzenleyebilirsiniz.

Sistem renk seçicisine erişmek için, Alt tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutarak Renk panelinde Kontur Rengi ya da Dolgu Rengi denetimini çift tıklatın veya Araçlar panelinde ya da Şekil Özelliği denetçisinde Kontur Rengi veya Dolgu Rengi denetiminden Renk Seçicisi simgesini  seçin.

## Renk paneli

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

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



Degrade kontrolleri görüntülenirken Renk paneli.

Renk paneli, şu denetimleri içerir:

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

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

**Tür Menüsü** Dolgu stilini değiştirir:

- **Yok** Dolguyu kaldırır.
- **Düz** Düz, tek bir dolgu rengi sunar.
- **Doğrusal** Doğrusal bir yolda harmanlanan bir degrade üretir.
- **Radyal** Merkezi bir odak noktasından, dairesel bir yolda dışarı doğru harmanlanan bir degrade üretir.
- **Bitmap** Seçili dolgu alanını, seçebildiğiniz bir bitmap görüntüsüyle döşer. Bitmap'i seçtiğinizde, bir iletişim kutusu, yerel bilgisayarınızdaki bir bitmap görüntüsünü seçip kütüphaneye eklemenizi sağlar. Bu bitmapi bir dolgu olarak uygulayabilirsiniz; görünüm, görüntünün şekil içinde tekrarlandığı bir mozaik döşeme desenine benzer.

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

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

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

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

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

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

- **Genişlet** (Varsayılan) Belirttiğiniz renkleri degradenin sınırlarının dışına yayar.
- **Yansıt** Degrade renklerinin şekli bir yansıtıcı ayna efekti kullanarak doldurmasına neden olur. Belirttiğiniz degradeler, seçili şekil doldurulana kadar önce degradenin başlangıcından sonuna kadar, sonra tam ters yönde ve sonra tekrar degradenin başlangıcından sonuna kadar uygulanır.
- **Tekrarla** Seçili şekil doldurulana kadar, degradeyi, degradenin başından sonuna kadar tekrarlar.

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

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

## Renk paletleri

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

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

### Ayrıca bkz.

[“Düz renk oluşturma veya düzenleme”](#) sayfa 131

## Varsayılan palet ve web için güvenli palet

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

- Varsayılan paleti yüklemek veya kaydetmek için Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden şu komutlardan birini seçin:

**Varsayılan Renkleri Yükle** Geçerli paleti varsayılan paletle değiştirir.

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

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

## Palette renkleri tona göre sıralama

Bir rengi bulmayı kolaylaştırmak için paletteki renkleri tona göre sıralayın.

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

## Renk paletlerini içe ve dışa aktarma

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

**Bir renk paletini içe aktarma**

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

**Bir renk paletini dışa aktarma**

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

**Düz renk oluşturma veya düzenleme**

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

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

- 1 Rengi varolan çizimlere uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi veya nesneleri seçin ve Pencere > Renk'i seçin.
- 2 Bir renk modu görünümünü seçmek için sağ üst köşedeki panel menüsünden RGB (varsayılan ayar) veya HSB'yi seçin.
- 3 Hangi niteliğin değiştirileceğini belirtmek için Kontur veya Dolgu'yu tıklayın.  
**Not:** Renk denetimini değil, simgeyi tıklayın, yoksa Renk Seçicisi açılır.
- 4 3. adımda Dolgu simgesini seçtiyseniz, Tür menüsünde Düz'ün seçildiğini doğrulayın.
- 5 Sahne Alanı üzerinde bir nesne seçiliyse, Renk panelinde yaptığınız renk değişiklikler seçime de uygulanır. Şunlardan birini yapın:

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

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

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

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

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

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

## Degrade dolgusu oluşturma veya düzenleme

Degrade, bir rengin giderek başka bir renge dönüştüğü çok renkli bir dolgudur. Flash, bir degradeye en fazla 15 renk geçişi uygulamanıza izin verir. Degrade oluşturma, bir veya birden çok nesneyi kapsayan yumuşak bir renk degradesi oluşturmak için iyi bir yoldur. Bir degradenin birden çok nesneye uygulanmasını kolaylaştırmak için o degradeyi renk örneği olarak kaydedebilirsiniz. Flash iki tür degrade oluşturabilir:

*Doğrusal degradeler* tek bir eksen (yatay veya dikey) boyunca renk değiştirir.

*Radyal degradeler* merkezi bir odak noktasından başlayarak dışarıya doğru bir yönde renk değiştirir. Bir degradenin yönünü, renklerini, odak noktasının konumunu ve birçok başka özelliğini ayarlayabilirsiniz.

Adobe® Flash® CS4 Professional, Flash Player ile kullanılması için doğrusal ve radyal degradelere ek denetim sağlar. Taşma modları olarak adlandırılan bu kontroller, degradenin ötesine renklerin nasıl uygulandığını belirtir.

Degradelerin bir örneği için bkz. Flash Örnekleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

- 1 Varolan çizimlere bir degrade dolgusu uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi veya nesneleri seçin.
- 2 Renk paneli görünür değilse, Pencere > Renk seçeneklerini belirleyin.
- 3 Renk görüntüleme modu seçmek için, panel menüsünden RGB (varsayılan ayar) veya HSB seçeneğini belirleyin.
- 4 Tür menüsünden bir degrade türü seçin:

**Doğrusal** Başlangıç noktasından bitiş noktasına doğru düz bir çizgide sönen bir degrade oluşturur.

**Radyal** Merkezi bir odak noktasından, dairesel bir yolda dışarı doğru harmanlanan bir degrade üretir.

**Not:** Bir doğrusal veya radyal degradeyi seçtiğinizde, Flash Player 8 veya daha sonrası için yayınlıyorsanız, Renk Paneli ayrıca başka iki seçenek içerir. İlk olarak, Tür menüsünün altında Taşma menüsü etkinleştirilir. Degradenin sınırlarının ötesine uygulanan renkleri kontrol etmek için Taşma menüsünü kullanın. İkinci olarak, degrade tanımlama çubuğu, altında degradedeki renkleri belirten işaretçilerle birlikte görünür.

- 5 (İsteğe bağlı) Taşma menüsünde, degradeye uygulanacak bir taşma modu seçin: Genişlet (varsayılan mod), Yansıt veya Tekrarla.
- 6 (İsteğe bağlı) SVG (Scalable Vector Graphics) uyumlu bir doğrusal veya radyal degrade oluşturmak için Doğrusal RGB onay kutusunu seçin. Degrade ilk kez uygulandıktan sonra farklı boyutlara ölçeklendiğinde, degradenin düz görünmesini sağlar.
- 7 Degradedeki bir rengi değiştirmek için, degrade tanımlama çubuğunun altındaki renk işaretçilerinden birini seçin (seçilen renk işaretçisinin üst kısmındaki üçgen siyah olur). Daha sonra, degrade çubuğunun üstünde görünen renk alanı bölmesini tıklatın. Rengin açıklığını ayarlamak için Parlaklık kaydırıcısını sürükleyin.
- 8 Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. Önceki adımda açıklandığı gibi, yeni işaretçi için bir renk seçin.  
En fazla 15 renk işaretçisi ekleyebilirsiniz, bu da en fazla 15 renk geçişine sahip bir degrade oluşturmanızı sağlar.
- 9 Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için işaretçiyi aşağı, degrade tanımlama çubuğunun dışarısına doğru sürükleyin.
- 10 Degradeyi kaydetmek için Renk panelinin sağ üst köşesindeki üçgeni tıklatın ve menüden Renk Örneği Ekle'yi seçin.

Degrade, geçerli belgenin Renk Örnekleri paneline eklenir.

11 Yatay degrade yerine dikey degrade oluşturmak gibi, degradeyi dönüştürmek için Degrade Dönüştürme aracını kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme” sayfa 136.

## Kontur ve Dolgu rengini ayarlama

Araçlar panelindeki Kontur Rengi ve Dolgu Rengi denetimlerini veya Özellik denetçisindeki Kontur Rengi ve Dolgu Rengi denetimlerini kullanarak grafik nesnelerinin ve şekillerin kontur ve dolgu rengini belirtebilirsiniz.

Araçlar panelinin Kontur Rengi ve Dolgu Rengi bölümünde, seçilen nesnelerin kontur veya dolgularının renk tercihleri tarafından etkilenip etkilenmeyeceğini belirleyen Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kutularının etkinleştirilmesine yönelik denetimler yer alır. Ayrıca Renkler bölümünde, hızlıca renkleri varsayılan değerine döndürme, kontur ve dolgu rengi ayarlarını Hiçbiri olarak ayarlama ve dolgu ve kontur renklerini takas etmeye yönelik denetimler yer alır.

Özellik denetçisi, grafik nesnesi veya şekil için bir kontur ve dolgu rengi seçmenizi sağlamanın yanı sıra, kontur genişliği ve stilinin belirtilmesine yönelik denetimler de sağlar.

Bu kontrolleri varolan nesnelerin boyama niteliklerini değiştirmek amacıyla kullanmak için önce nesneleri Sahne Alanı'nda seçin.

## Araçlar panelini kullanarak kontur ve dolgu rengini ayarlama

Araçlar paneli Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kontrolleri, çizim veya boyama araçlarıyla oluşturduğunuz yeni nesnelerin boyama niteliklerini ayarlar. Bu kontrolleri varolan nesnelerin boyama niteliklerini değiştirmek amacıyla kullanmak için önce nesneleri Sahne Alanı'nda seçin.

- Kontur veya Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve bir renk örneği seçin.
- Açılır penceredeki Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve bir renk seçin.
- Kutuya bir rengin onaltılık değerini yazın.
- Varsayılan renk ayarlarına (beyaz dolgu ve siyah kontur) geri dönmek için Araçlar panelindeki Siyah-Beyaz düğmesini tıklatın.
- Herhangi bir kontur veya dolgu kaldırma için Renk Yok düğmesini tıklatın.

**Not:** Renk Yok düğmesi, sadece bir oval veya dikdörtgen oluşturduğunuzda görünür. Kontur veya dolgusuz bir nesne oluşturabilirsiniz, ancak Renk Yok düğmesini varolan bir nesneyle kullanamazsınız. Bunun yerine, varolan kontur veya dolguyu seçin ve silin.

- Dolguyla kontur arasında renkleri takas etmek için Araçlar panelindeki Renkleri Takas Et düğmesini tıklatın.

## Özellik denetçisini kullanarak düz renk dolgusu uygulama

- 1 Sahne Alanı'nda kapalı bir nesne veya nesneler seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 3 Bir renk seçmek için Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve şunlardan birini yapın:
  - Paletten bir renk örneği seçin.
  - Kutuya bir rengin onaltılık değerini yazın.

## Özellik denetçisini kullanarak bir kontur rengi, stili ve ağırlığı seçme

Seçili nesnenin kontur rengi, stili ve ağırlığını değiştirmek için Özellik denetçisindeki Kontur Rengi kontrolünü kullanın. Kontur stili için Flash ile önyüklenen stillerden birini seçin veya özel bir stil oluşturun. Düz bir renk dolgusu seçmek için Özellik denetçisindeki Dolgu Rengi kontrolünü kullanın.

- 1 Sahne Alanı üzerinde bir nesneyi veya nesneleri seçin (semboller için önce sembol düzenleme moduna girmek için çift tıklatın).
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 3 Bir kontur stili seçmek için Stil menüsünü tıklatın ve bir seçenek belirleyin. Özel bir stil oluşturmak için Özellik denetçisinde Özel'i tıklatın, Kontur Stili iletişim kutusunda seçenekleri belirleyin ve Tamam'ı tıklatın.

**Not:** Düz'den başka bir kontur stili seçmek dosya boyutunu artırabilir.

- 4 Kontur ağırlığı seçmek için, Kontur kaydırıcısını ayarlayın ve metin kutusuna bir değer girin.
- 5 Kontur katkısını etkinleştirmek için Kontur Katkısı onay kutusunu seçin. Kontur katkısı, çizgi ve eğri çapalarını tam piksellerin üzerine yerleştirerek bulanık yatay ve dikey çizgileri engeller.
- 6 Yol sonu için stil ayarlamak amacıyla bir Uç seçeneği seçin:

**Yok** Yolun sonunda biter.

**Yuvarlak** Kontur genişliğinin yarısı kadar yolun sonunun ilerisine geçen yuvarlak bir uç ekler.

**Kare** Kontur genişliğinin yarısı kadar yolun sonunun ilerisine geçen kare bir uç ekler.

- 7 (İsteğe bağlı) Kurşun Kalem veya Fırça araçlarını kullanarak Düzgünleştir çizim modunda çizgi çizerken, Flash uygulamasının çizdiğiniz çizgileri ne derecede düzgünleştireceğini belirtmek için Düzgünleştirme kaydırıcısını kullanın.

Varsayılan olarak, Düzgünleştirme değeri 50'ye ayarlanmıştır, fakat 0'dan 100'e kadar bir değer belirtebilirsiniz. Düzgünleştirme değeri ne kadar büyükse, oluşturulan çizgi o kadar düzgün olur.

**Not:** Çizim modu Düzle veya Mürekkep'e ayarlandığında Düzgünleştirme kaydırıcısı devre dışı bırakılır.

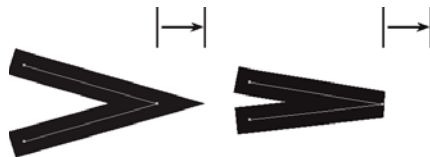
- 8 İki yol parçasının nasıl birleşeceğini tanımlamak için bir Birleştir seçeneği seçin. Açık veya kapalı bir yoldaki köşeleri değiştirmek için bir yolu seçin ve başka bir birleştir seçeneği seçin.



Gönye, yuvarlak ve eğim birleştirmeleri.

- 9 Bir Gönye birleştirmesine eğim vermekten kaçınmak için bir Gönye sınırı girin.

Bu değeri geçen çizgi uzunlukları sivriltilmek yerine kare yapılır. Örneğin, 3 noktalık bir kontur için 2 değerindeki bir Gönye sınırı, noktanın uzunluğu kontur ağırlığının iki katı olduğunda Flash uygulamasının sınır noktasını kaldıracağı anlamına gelir.



Gönye sınırı uygulama.

## Birden çok çizgi veya şeklin konturlarını ayarlama

Çizgilerin veya şekil anahatlarının kontur rengini, genişliğini ve stilini değiştirmek için Mürekkep Şişesi aracını kullanın. Çizgi ve şekil anahatlarına degrade veya bitmapler değil, sadece düz renkler uygulayabilirsiniz.

Tek çizgileri seçmek yerine Mürekkep Şişesi aracını kullanmak, birden çok nesnenin kontur niteliklerini aynı anda değiştirmeyi kolaylaştırır.

- 1 Araçlar panelinden Mürekkep Şişesi aracını seçin.
- 2 Bir kontur rengi seçin.
- 3 Özellik denetçisinden bir kontur stili ve kontur genişliği seçin.
- 4 Kontur değişikliklerini uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi tıklatın.

## Konturları ve dolguları kopyalama

Dolgu ve kontur niteliklerini bir nesneden kopyalayıp bunları hemen başka bir nesneye uygulamak için Damlalık aracını kullanın. Damlalık aracı ayrıca, bir bitmapteki görüntüyü dolgu olarak kullanmak üzere örnekleme sağlar.

- 1 Bir kontur veya doldurulmuş alanın niteliklerini başka bir kontur veya doldurulmuş alana uygulamak için Damlalık aracını seçin ve niteliklerini uygulamak istediğiniz kontur veya doldurulmuş alanı tıklatın.

Bir konturu tıklattığınızda, araç otomatik olarak Mürekkep Şişesi aracına dönüşür. Bir doldurulmuş alanı tıklattığınızda, araç otomatik olarak Dolguyu Kilitli değiştiricisi açık bir şekilde Boya Kovası aracına dönüşür.

- 2 Yeni nitelikleri uygulayacağınız başka bir kontur veya doldurulmuş alanı tıklatın.

## Ayrıca bkz.

“Grup ve nesneleri parçalama” sayfa 123

## Renkleri çoğaltma, silme ve temizleme

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

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

## Boyalı alanları değiştirme

Boya Kovası aracı kapalı alanları renkle doldurur. Bu araç şunları yapmanızı sağlar:

- Boş alanları doldurmak ve önceden boyanmış alanların rengini değiştirmek.
- Düz renklerle, degradelerle ve bitmap dolgularıyla boyamak.
- Boya Kovası aracını, tamamen kapalı olmayan alanları doldurmak için kullanmak.
- Boya Kovası aracını kullanırken, Flash uygulamasının şekil anahatlarındaki boşlukları kapatmasını sağlamak.

- 1 Araçlar panelinden Boya Kovası aracını seçin.
- 2 Bir dolgu rengi ve stili seçin.



3 Boşluk Boyutu değiştiricisini tıklatın ve bir boşluk boyutu seçeneği seçin:

- Şekli doldurmadan önce boşlukları elle kapatmak için Boşlukları Kapatma'yı seçin. Boşlukları elle kapatmak karmaşık çözümler için daha hızlı olabilir.
- Flash uygulamasının boşlukları olan bir şekli doldurmasını sağlamak için bir Kapat seçeneği seçin.

**Not:** Boşluklar çok büyükse, onları elle kapatmak zorunda kalabilirsiniz.

4 Doldurulacak şekil veya kapalı alanı tıklatın.

**Ayrıca bkz.**

“Kontur ve Dolgu rengini ayarlama” sayfa 133

“İçe aktarılan bitmaplerle çalışma” sayfa 87

## Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme

Dolgunun boyutunu, yönünü veya merkezini ayarlayarak, bir degrade veya bitmap dolgusunu dönüştürebilirsiniz.

- 1 Araçlar panelinden Degrade Dönüştürme aracını  seçin. Degrade Dönüştürme aracını Araçlar panelinde göremezseniz, Serbest Dönüştürme aracını tıklatıp basılı tutun ve ardından görüntülenen menüden Degrade Dönüştürme aracını seçin.
- 2 Degrade veya bitmap dolgusuyla doldurulmuş bir alanı tıklatın. Düzenleme tutamaçlarına sahip bir sınırlama kutusu görünür. İşaretçi bu tutamaçların herhangi birinin üzerindeyken, tutamacın işlevini belirtecek şekilde değişir.

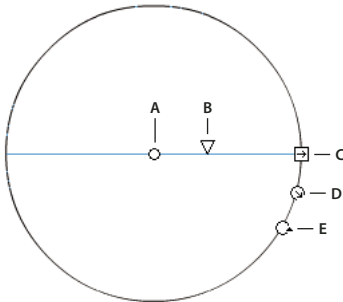
**Merkez noktası** Merkez noktasının üzerine gelindiğinde görünen simgesi dört yönlü bir oktur.

**Odak noktası** Odak noktası tutamacı, sadece bir radyal degrade seçtiğinizde görünür. Odak noktasının üzerine gelindiğinde görünen simgesi ters bir üçgendir.

**Boyut** Boyut tutamacının (sınırlama kutusunun kenarındaki orta tutamaç simgesi) üzerine gelindiğinde görünen simgesi içinde bir ok bulunan bir dairedir.

**Döndürme** Degradenin dönüşünü ayarlar. Döndürme tutamacının (sınırlama kutusunun kenarındaki alt tutamaç simgesi) üzerine gelindiğinde görünen simgesi daire şeklinde dört oktur.

**Genişlik** Degradenin genişliğini ayarlar. Genişlik tutamacının (kare tutamaç) üzerine gelindiğinde görünen simgesi çift uçlu bir oktur.



Radyal degrade denetimleri

A. Merkez noktası B. Genişlik C. Döndürme D. Boyut E. Odak noktası.

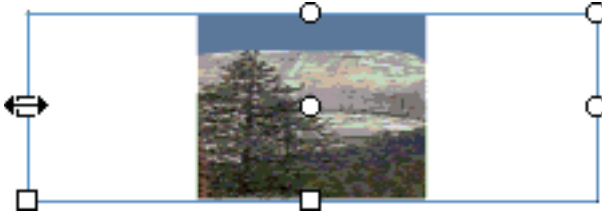
Düz bir degrade dolgusunun yönünü 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basın.

3 Degrade veya dolguyu ařağıdaki yolların herhangi biriyle yeniden őkillendirin:

- Degrade veya bitmap dolgusunun merkez noktasını yeniden konumlandırmak için merkez noktasını s r kleyin.



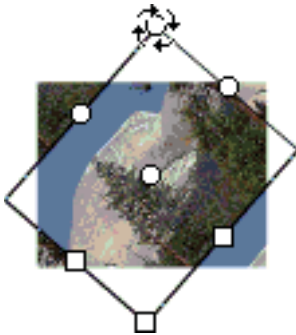
- Degrade veya bitmap dolgusunun geniřlięini deęiřtirmek için sınırlama kutusunun kenarındaki kare tutamacı s r kleyin. (Bu seenek dolguyu ieren nesneyi deęil, sadece dolguyu yeniden boyutlandırır.)



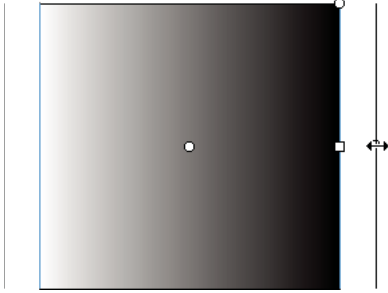
- Degrade veya bitmap dolgusunun y kseklięini deęiřtirmek için sınırlama kutusunun altındaki kare tutamacı s r kleyin.



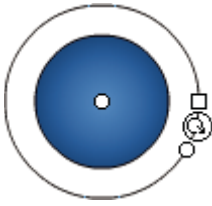
- Degrade veya bitmap dolgusunu d nd rmek iin k ředeki dairesel d n ř tutamacını s r kleyin. Ayrıca, bir dairesel degrade veya dolgunun sınırlama dairesindeki en alt tutamacı da s r kleyebilirsiniz.



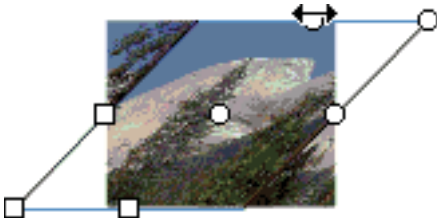
- Doğrusal bir degradeyi veya bir dolguyu ölçeklemek için sınırlama kutusunun ortasındaki kare tutamacı sürükleyin.



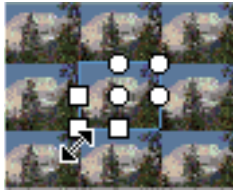
- Bir dairesel degradenin odak noktasını değiştirmek için sınırlama çemberinde ortadaki dairesel tutamacı sürükleyin.



- Bir şeklin içindeki dolguyu eğriltmek veya eğmek için sınırlama kutusunun üst veya sağ kenarındaki dairesel tutamaçlardan birini sürükleyin.



- Bir bitmapi şekil içinde döşemek için dolguyu ölçekleyin.

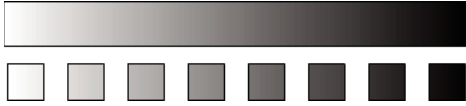


**Not:** Geniş dolgularla veya Sahne Alanı'nın kenarına yakın dolgularla çalışırken tüm tutamaçları görmek için Görünüm > Yapıştırma Alanı'nı seçin.

## Sahne Alanı'nı doldurmak için bir degrade veya bitmapi kilitleme

Bir degrade veya bitmap dolgusunu, dolgu bütün Sahne Alanı üzerinde yayılıyorymuş gibi görünmesi için ve dolguyla boyanan nesnelerin, altta bulunan degrade veya bitmapi ortaya çıkaran maskeler olması için kilitleyebilirsiniz.

Fırça veya Boya Kovası aracıyla Dolguyu Kilitle değiştiricisini seçip araçla birlikte boyarsanız, bitmap veya degrade dolgusu, Sahne Alanı'nda boyadığınız nesnelerin üstünden yayılır.



*Dolguyu Kilitle değiştiricisini kullanmak, Sahne Alanı'ndaki ayrı nesnelere tek bir degrade veya bitmap dolgusunun uygulandığı görünümünü oluşturur.*

### Ayrıca bkz.

“Boyalı alanları değiştirme” sayfa 135

### Kilitli degrade dolgusu kullanma

- 1 Fırça veya Boya Kovası aracını seçin ve dolgu olarak bir degrade veya bitmap'i seçin.
- 2 Renk panelindeki Tür menüsünden Doğrusal veya Radyal'i seçin.
- 3 Dolguyu Kilitle değiştiricisini  tıklatın.
- 4 Önce, dolgunun merkezini yerleştirmek istediğiniz alanları boyayın ve sonra diğer alanlara geçin.

### Kilitli bitmap dolgusu kullanma

- 1 Kullanılacak bitmap'i seçin.
- 2 Renk panelindeki Tür menüsünden Bitmap'i seçin.
- 3 Fırça veya Boya Kovası aracını seçin.
- 4 Dolguyu Kilitle değiştiricisini  tıklatın.
- 5 Önce, dolgunun merkezini yerleştirmek istediğiniz alanları boyayın ve sonra diğer alanlara geçin.

## Kuler paneli

### Kuler paneli hakkında

Kuler™ paneli renk grupları ya da temalar için, tasarımcıların çevrimiçi topluluğu tarafından oluşturulan portalınızdır. Binlerce Kuler™ temasına göz atmak için bunu kullanabilir; ardından da düzenlemek ya da projelerinize eklemek için bazılarını indirebilirsiniz. Temaları oluşturmak ve kaydetmek için de Kuler panelini kullanabilir; bunları yükleyerek Kuler topluluğuyla paylaşabilirsiniz.

Adobe Photoshop® CS4, Adobe Flash® Professional CS4, Adobe InDesign® CS4, Adobe Illustrator® CS4 ve Adobe Fireworks® CS4 uygulamalarında Kuler paneli bulunur. Bu ürünün Fransızca sürümünde bu panel kullanılamaz.

Kuler paneliyle ilgili video için bkz. [www.adobe.com/go/lrvid4088\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_tr).

Kuler ve renk esini hakkında bir makale için

[http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe\\_kuler\\_update\\_and\\_color\\_tips/tr](http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/tr) adresindeki Veerle Pieters bloguna bakın.

### Temalara gözetme

Çevrimiçi temalara gözetmek için Internet bağlantısı gerekir.

### Temaları arama

- 1 Pencere > Uzantılar > Kuler'i, ardından da Gözet panelini seçin.

2 Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

- Ara kutusuna temanın, etiketin ya da oluşturanın adını girin.

**Not:** Aramalarda yalnızca alfasayısal karakterler (Aa-Zz, 0-9) kullanın.

- Sonuçların üstündeki açılan menülerden seçenek belirleyerek arama sonuçlarına filtre uygulayabilirsiniz.

### Temayı çevrimiçi olarak Kuler'de görüntüleme

- 1 Gözet panelinde arama sonuçlarında bir tema seçin.
- 2 Temanın sağ tarafındaki üçgeni tıklatıp Kuler'de Çevrimiçi Görüntüle'yi seçin.

### Sık yapılan aramaları kaydetme

- 1 Gözet panelindeki ilk açılan menüde Özel seçeneğini belirleyin.
- 2 Açılan iletişim kutusuna arama terimlerinizi girip kaydedin.

Aramayı çalıştırmak istediğinizde ilk açılan menüde bunu seçin.

Kaydedilen aramayı silmek için açılan menüde Özel seçeneğini belirleyin. Ardından, silmek istediğiniz aramaları seçin ve Kaydet'i tıklatın.

### Temalarla çalışma

Temaları oluşturmak ya da düzenlemek, bunları projelerinize eklemek için Kuler panelini kullanabilirsiniz.

**Not:** Illustrator'da temaları Oluştur paneli yerine Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusuyla oluşturur ve düzenlersiniz. Ayrıntılar için bkz. Illustrator Yardım.

### Uygulamanızın Renk Örnekleri paneline tema ekleme

- 1 Gözet panelinde kullanmak istediğiniz bir tema seçin.
- 2 Temanın sağ tarafındaki üçgeni tıklatıp Renk Örnekleri Paneline Ekle'yi seçin.

Temaları, panelin altındaki Renk Örneklerine Ekle düğmesini tıklatarak Oluştur panelinden de ekleyebilirsiniz.

### Tema düzenleme

- 1 Gözet panelinde düzenlemek istediğiniz temayı bulup arama sonuçlarında bu temayı çift tıklatın. Tema, Oluştur panelini açar.
- 2 Oluştur panelinde kullanımınızda olan araçları kullanarak temayı düzenleyin. Daha fazla bilgi için aşağıdaki Oluştur Paneli Araçları konusuna bakın.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Temayı Kaydet düğmesini tıklatarak temayı kaydedin.
  - Temayı, panelin altındaki Renk Örnekleri Paneline Ekle düğmesini tıklatarak uygulamaya ait Renk Örnekleri paneline ekleyin.
  - Temayı, panelin altındaki Yükle düğmesini tıklatarak Kuler hizmetine yükleyin.

### Panel araçları oluşturma

Oluştur paneli temaların oluşturulması ve düzenlenmesi amacıyla çeşitli araçlar sağlar.

- Kural Seç açılır menüsünden bir uyum kuralı seçin. Uyum kuralında, temel renk, renk grubundaki renklerin oluşturulmasında temel olarak kullanılır. Örneğin, mavi bir temel renk ve Tamamlayıcı uyum kuralını seçerseniz, mavi temel renk ve onun tamamlayıcı rengi olan kırmızı kullanılarak bir renk grubu oluşturulur.

- Serbest form ayarlamalarını kullanarak tema oluşturmak için Özel kuralını seçin.
- Renk tekerleğinde renkleri işleyin. Ayarlamalarınızı yaptığınızda seçili uyum kuralı renk grubu için oluşturulan renkleri yönetmeye devam eder.
- Renk parlaklığını ayarlamak için Parlaklık sürgüsünü tekerleğin yanına getirin.
- Temel renk işaretini (en geniş, çift halkalı renk işaretçisi) tekerlek çevresinde sürükleyerek temel rengi ayarlayın. Temel rengi iletişim kutusunun altındaki sürgüleri ayarlayarak da ayarlayabilirsiniz.
- Renk grubundaki diğer dört renkten birini temel renk olarak ayarlayın. Renk örneğini seçip renk grubunun altındaki hedef tahtası düğmesini tıklatın.
- Anabilgisayar uygulamasının önplan/arka plan rengini ya da kontur/dolgu rengini temel renk olarak ayarlayın. Renk grubunun altındaki ilk iki düğmeden birini tıklatın.
- Renk örneğini seçip, renk grubunun altındaki Renk Kaldır düğmesini tıklatarak renk grubundan rengi kaldırın. Boş renk örneği seçip Renk Ekle düğmesini tıklatarak yeni renk ekleyin.
- Yeni uyum kuralı seçerek ve renk tekerleğinde işaretçileri hareket ettirerek farklı renk efektleri deneyin.
- Uygulamanızda etkin rengi (önplan/arka plan ya da kontur/dolgu) ayarlamak için renk grubunda herhangi bir renk örneğini çift tıklatın. Uygulamada etkin veya seçili renk özelliği yoksa Kuler paneli uygun bir şekilde önplan rengini ya da dolgu rengini ayarlar.

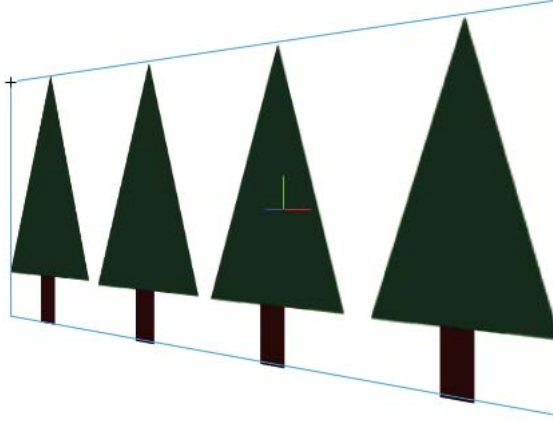
## 3B grafikler

### Flash'taki 3B grafikler hakkında

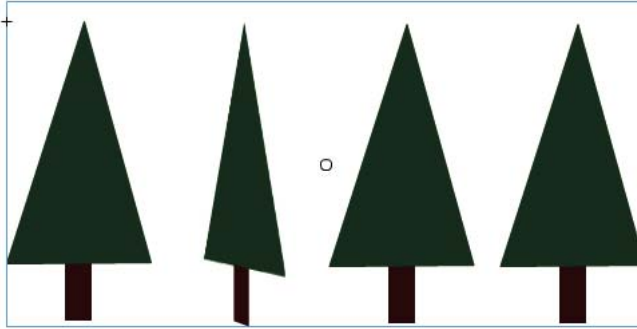
Flash, Sahne Alanı üzerindeki 3D alanda film kliplerini taşıyarak ve döndürerek 3D efektler oluşturmanıza olanak tanır. Flash, her film klipi örneğinin özelliklerine bir z ekseni dahil ederek 3B alanı temsil eder. Film klipi örneklerine 3B Çevirme ve 3B Döndürme araçları ile z ekseni boyunca taşıyarak veya döndürerek, film klipi örneklerine 3B perspektif efektleri eklersiniz. 3B terminolojisinde, bir nesneyi 3B alanda taşımaya *çevirme*, bir nesneyi 3B alanda döndürmeye *dönüştürme* adı verilir. Siz bu efektlerden herhangi birini bir film klibine uyguladıktan sonra, Flash uygulaması bunu bir 3B film klipi olarak değerlendirir ve film klipi her seçildiğinde, renklendirilmiş eksen göstergesi film klibinin üzerini kaplamış şekilde görüntülenir.

Bir nesnenin ekran karşısındaki kişiye daha yakın veya uzak görünmesini sağlamak için, 3B Çevirme aracını veya Özellik denetçisini kullanarak nesneyi z ekseni boyunca taşıyın. Ekran karşısındaki kişiye bir açıyla konumlandırılmış bir nesne izlenimi vermek için, 3B Döndürme aracını kullanarak film klibini z ekseni etrafında döndürün. Bu araçları birlikte kullanarak gerçekçi perspektif efektleri oluşturabilirsiniz.

3B Çevirme ve 3B Döndürme araçlarının her ikisi de nesneleri global veya yerel 3B alanda işlemenize olanak tanır. Global 3B alanı, Sahne Alanı'dır. Global dönüştürmeler ve çevirmeler, Sahne Alanı ile ilişkilidir. Yerel 3B alanı, film klipi alanıdır. Yerel dönüştürmeler ve çevirmeler, film klipi alanı ile ilişkilidir. Örneğin birkaç yuvalanmış film klipi içeren bir film klibiniz varsa, yuvalanmış film kliplerinin yerel 3B dönüştürmeleri, konteyner film klibinin içindeki çizim alanı ile ilişkilidir. 3B Çevirme ve Dönüştürme araçlarının varsayılan modu globaldir. Bu araçları yerel modda kullanmak için, Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklatın.



*Global 3B alanında d nd r lm ř bir film klibi i eren sahne alanı*



*Yerel 3B alanında d nd r lm ř bir yuvalanmıř film klibi i eren bir film klibine sahip sahne alanı*

FLA dosyanızdaki film klibi  rne lerinin 3B  zelliklerini kullanarak, k t phanedeki film kliplerini  o altmadan  eřitli grafik efektleri oluřturabilirsiniz. Ancak bir film klibini k t phaneden d zenledi inizde, uygulanan 3B d n řt rmeler ve  evirmeler g r nmez. Film klibinin i eriklerini d zenlerken, yalnızca yuvalanmıř film kliplerinin 3B d n řt rmeleri g r n r.

**Not:** Bir film klibi  rne ine 3B d n řt rme eklendikten sonra, bunun  st film klibi sembol , Yerde D zenle modunda d zenlenemez.

Sahne Alanı'nda 3B nesneleriniz varsa, FLA dosyanızın Perspektif A ısı ve Ufuk Noktası  zelliklerini ayarlayarak bu nesnelerin t m ne grup olarak bazı 3B efektler ekleyebilirsiniz. Perspektif A ısı  zelli i, Sahne Alanı'nın g r n m n  yakınlařtırma efektine sahiptir. Ufuk Noktası  zelli i, Sahne Alanı'ndaki 3D nesneleri yatay kaydırma efektine sahiptir. Bu ayarlar, yalnızca 3D d n řt rme veya  evirme uygulanmıř film kliplerinin g r n m n  etkiler.

Flash geliştirme aracında, yalnız bir görüş açısını veya *kamerayı* kontrol edebilirsiniz. FLA dosyanızın kamera görünümü, Sahne Alanı görünümüyle aynıdır. Her FLA dosyası yalnızca bir Perspektif Açısı ve Ufuk Noktası ayarına sahiptir.

Flash uygulamasının 3B yeteneklerini kullanabilmeniz için, FLA dosyanızın yayınlama ayarlarının Flash Player 10 ve ActionScript 3.0 olarak belirlenmiş olması gerekir. Yalnızca film klibi örnekleri z eksenini boyunca döndürülebilir veya çevrilebilir. Birden çok Ufuk Noktası ve her film klibi için ayrı kamera gibi bazı 3B yetenekler, doğrudan Flash kullanıcı arabiriminde bulunmayıp ActionScript üzerinden kullanılabilir. ActionScript 3.0'ı kullanarak, film kliplerinin yanı sıra metin, FLV Playback bileşenleri ve düğmeler gibi nesnelere de 3B özellikler uygulayabilirsiniz.

**Not:** 3B araçlar, maske katmanlarındaki nesnelerde kullanılamaz ve 3B nesneleri içeren katmanlar da maske katmanları olarak kullanılamaz. Maske katmanları hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Maske katmanlarını kullanma” sayfa 226.

3B grafikler hakkında eğitim videosu için, bkz. 3B Sanatla Çalışma, [www.adobe.com/go/lrvid4059\\_fl\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4059_fl_tr).

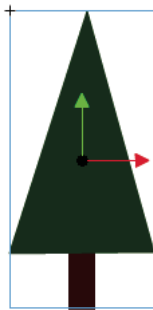
## 3B alanda nesneleri taşıma

3B alandaki film klibi örneklerini 3B Dönüştürme aracı  ile taşırsınız. Aracı kullanarak bir film klibini seçtiğinizde, film klibinin üç eksenini oluşturan X, Y ve Z, Sahne Alanı'nda nesnenin üst kısmında görünür. x eksenini kırmızı, y eksenini yeşil ve z eksenini de mavidir.

3B Çevirme aracının varsayılan modu globaldir. Bir nesneyi global 3B alanda taşımak, nesneyi Sahne Alanı ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. Bir nesneyi yerel 3B alanda taşımak, nesneyi varsa üst film klibi ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. 3B Çevirme aracının global ve yerel modlar arasında geçiş yapmasını sağlamak için, 3B Çevirme aracı seçiliyken Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklatın. 3B Çevirme aracıyla sürüklemeye sırasında D tuşuna basarak, modu geçici olarak globalden yerele geçirebilirsiniz.

3B Çevirme ve Döndürme araçları, Araçlar panelinde aynı alanda yer alır. Geçerli devre dışı 3B aracını seçmek için Araçlar panelinde etkin 3B aracı simgesini tıklatıp tutun.

Varsayılan olarak, 3D çevirme uygulanmış seçili nesneler, Sahne Alanı'nda bir 3D eksen kaplamasıyla görüntülenir. Bu kaplamayı, Flash Tercihleri'nin Genel bölümünde devre dışı bırakabilirsiniz.



3B Çevirme aracı kaplaması.

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

## 3B alanda tek bir nesneyi taşıma

1 Araçlar panelinde 3B Çevirme aracını  seçin (veya seçmek için G tuşuna basın).



## 2 Aracı Yerel veya Global moda ayarlayın.

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini denetleyerek aracın istediğiniz modda olduğundan emin olun. Modu değiştirmek için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

## 3 3B Çevirme aracı ile bir film klipi seçin.

## 4 Nesneyi araçla sürükleyerek taşımak için işaretçi x, y veya z eksen denetimlerinin üzerine getirin. İşaretçi, denetimlerden herhangi birinin üzerine geldiğinde değişir.

x ve y eksen denetimleri, her eksen üzerindeki ok uçlarıdır. Nesneyi seçili eksen boyunca taşımak için bu kontrollerden birini okunun yönünde sürükleyin. Z eksen kontrolü, film klipinin merkezindeki siyah noktadır. Nesneyi z eksen üzerinde taşımak için z denetimini yukarı veya aşağı sürükleyin.

## 5 Nesneyi Özellik denetçisini kullanarak taşımak için, Özellik denetçisinin 3B Konumu ve Görünümü bölümüne X, Y ve Z için bir değer girin.

Bir nesneyi z eksen üzerinde taşıdığınızda, nesnenin görünen boyutu değişir. Özellik denetçisinde görünen boyut, Özellik denetçisinin 3D Konumu ve Görünümü bölümünde Width ve Height değerleri olarak görünür. Bu değerler salt okunur niteliktedir.

## 3D alanda seçilen birden çok nesneyi taşıma

Birden çok film klipi seçerseniz, seçili nesnelerden birini 3D Çevirme aracıyla  taşıyabilirsiniz; böylece diğer nesneler de aynı şekilde taşınır.

- Global 3D alanda, grupta bulunan her bir nesneyi taşımak için, 3D Çevirme aracını global moda ayarlayın ve ardından nesnelerden birini eksen kontrolleriyle sürükleyin. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.
- Yerel 3D alanda, grupta bulunan her bir nesneyi taşımak için, 3D Çevirme aracını yerel moda ayarlayın ve ardından nesnelerden birini eksen kontrolleriyle sürükleyin. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.

Ayrıca, z-ekseni kontrolünü çift tıklatarak eksen kontrolünü çift tıklatarak eksen kontrollerini çoklu seçimin merkezine de taşıyabilirsiniz. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.

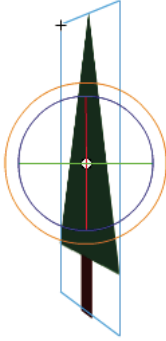
## 3D alanda nesneleri döndürme

3B alanda film klipi örneklerini 3B Dönüş aracıyla  döndürürsünüz. 3B döndürme denetimi, Sahne Alanı üzerindeki seçili nesnelerin en üstünde görüntülenir. X kontrolü kırmızı, Y kontrolü yeşil ve Z kontrolü de mavidir. X ve Y eksenlerinde aynı anda döndürmek için turuncu serbest döndürme kontrolünü kullanın.

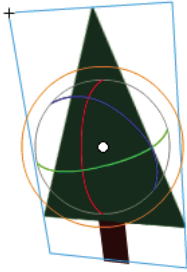
3D Döndürme aracının varsayılan modu globaldir. Bir nesneyi global 3D alanda döndürmek, nesneyi Sahne Alanı ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. Bir nesneyi yerel 3D alanda döndürmek, nesneyi varsa üst film klipi ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. 3D Döndürme aracının global ve yerel modlar arasında geçiş yapmasını sağlamak için, 3D Döndürme aracı seçiliyken Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklatın. 3D Döndürme aracıyla sürükleme sırasında D tuşuna basarak, modu geçici olarak globalden yerele geçirebilirsiniz.

3B Çevirme ve Döndürme araçları, Araçlar panelinde aynı alanda yer alır. Geçerli devre dışı 3B aracını seçmek için Araçlar panelinde etkin 3B aracı simgesini tıklatıp tutun.

Varsayılan olarak, 3D döndürme uygulanmış seçili nesneler, Sahne Alanı'nda bir 3D eksen kaplamasıyla görüntülenir. Bu kaplamayı, Flash Tercihleri'nin Genel bölümünde devre dışı bırakabilirsiniz.



Global 3B Döndürme aracı kaplaması.



Yerel 3B Döndürme aracı kaplaması.

### 3B alanda tek bir nesneyi döndürme

- 1 Araçlar panelinde 3B Dönüş aracını seçin (veya W tuşuna basın).

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini kontrol ederek aracın istediğiniz modda olduğunu doğrulayın. Global ve yerel modlar arasında geçiş yapmak için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

- 2 Sahne Alanı'nda bir film klibi seçin.

3D Döndürme kontrolleri seçili nesne üzerine kaplanmış olarak görünür. Denetimler farklı bir konumda görünüyorsa, denetimin merkez noktasını çift tıklatarak onu seçili nesneye taşıyın.

- 3 İşaretçiyi dört döndürme eksen kontrolünden birinin üzerine getirin.

İşaretçi, dört kontrolden birinin üzerine geldiğinde değişir.

- 4 Bir eksenin etrafında döndürme yapmak için eksen denetimlerinden birini veya x ile y'yi aynı anda döndürmek için serbest döndürme denetimini (dıştaki turuncu daire) sürükleyin.

x eksenini etrafında döndürme yapmak için X eksen denetimini sola veya sağa sürükleyin. y eksenini etrafında döndürme yapmak için y eksen denetimini yukarı veya aşağı sürükleyin. z eksenini etrafında döndürme yapmak için z eksen denetimini dairesel bir hareketle sürükleyin.

- 5 Dönüş kontrolünün merkez noktasını film klibine göre yeniden konumlandırmak için, merkez noktasını sürükleyin. Merkez noktasının hareketini 45°'lik artışlarla sınırlamak için, sürüklenme sırasında Shift tuşuna basın.

Dönüş kontrolünün merkez noktası, nesnedeki dönüşü ve nesnenin görünümünü kontrol etmenize olanak sağlar. Merkez noktasını seçili film klibinin merkezine geri taşımak için noktayı çift tıklatın.

Seçili nesnenin döndürme kontrolü merkez noktasının konumu, Dönüştürme panelinde 3D Merkez Noktası özelliği olarak görünür. Merkez noktasının konumunu Dönüştürme panelinde değiştirebilirsiniz.

### 3B alanda seçilen birden çok nesneyi döndürme

1 Araçlar panelinde 3B Dönüş aracını  seçin (veya W tuşuna basın).

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini kontrol ederek aracın istediğiniz modda olduğunu doğrulayın. Global ve yerel modlar arasında geçiş yapmak için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

2 Sahne Alanı'nda birden çok film klibi seçin.

3B Döndürme kontrolleri en son seçilen nesne üzerine kaplanmış olarak görünür.

3 İşaretçiyi dört döndürme eksen kontrolünden birinin üzerine getirin.

İşaretçi, dört kontrolden birinin üzerine geldiğinde değişir.

4 Bir eksenin etrafında döndürme yapmak için eksen kontrollerinden birini veya X ile Y'yi aynı anda döndürmek için serbest döndürme kontrolünü (dıştaki turuncu daire) sürükleyin.

x eksenini etrafında döndürme yapmak için x eksenini denetimini sola veya sağa sürükleyin. y eksenini etrafında döndürme yapmak için y eksenini kontrolünü yukarı veya aşağı sürükleyin. z eksenini etrafında döndürme yapmak için z eksenini denetimini dairesel bir hareketle sürükleyin.

Seçili film kliplerinin tümü, döndürme kontrollerinin merkezinde görünen 3D merkez noktasının etrafında döndürülür.

5 3D döndürme kontrolü merkez noktasının konumunu değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Merkez noktasını rastgele bir konuma taşımak için sürükleyin.
- Merkez noktasını seçili film kliplerinden birinin merkezine taşımak için, Shift tuşunu basılı tutarak film klibini çift tıklatın.
- Merkez noktasını seçili film klipleri grubunun merkezine taşımak için, film klibini çift tıklatın.

3D döndürme merkez noktasının konumunu değiştirmek, döndürmenin nesnelere uyguladığı efekti kontrol etmenize olanak sağlar.

Seçili nesnenin döndürme kontrolü merkez noktasının konumu, Dönüştürme panelinde 3D Merkez Noktası özelliği olarak görünür. Merkez noktasının konumunu Dönüştürme panelinde değiştirebilirsiniz.

### Bir seçimi Dönüştürme paneli ile döndürme

1 Dönüştürme panelini açın (Pencere > Dönüştürme).

2 Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla film klibi seçin.

3 Seçimi döndürmek için, istenen değerleri Dönüştürme panelinde 3D Döndürme X, Y ve Z alanlarına girin. Bu alanlar etkin metin içerir; başka bir deyişle, değerleri değiştirmek için sürükleyebilirsiniz.

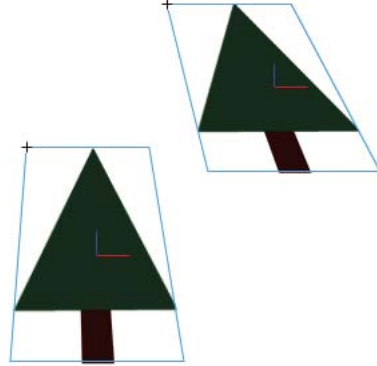
**Not:** 3D döndürme, Araçlar panelindeki 3D Döndürme aracının geçerli moduna bağlı olarak global veya yerel 3D alanda gerçekleştirilir.

4 3D döndürme noktasını taşımak için, istenen değerleri 3D Merkez Noktası X, Y ve Z alanlarına girin.

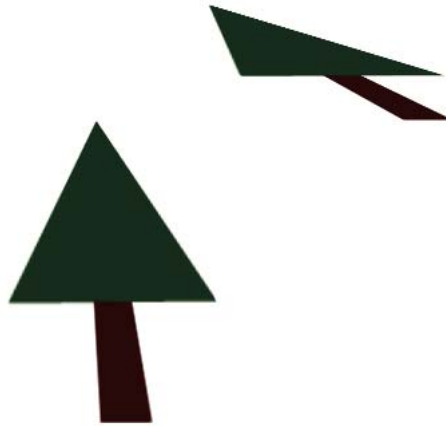
### Perspektif Açısı'nı ayarlama

Bir FLA dosyasının Perspektif Açısı özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3B film kliplerinin görünümünün görünen açısını denetler.

Perspektif Aısı'nın artırılması veya azaltılması, 3B film kliplerinin g r nen boyutunu ve Sahne Alanı'nın kenarlarına g re konumunu etkiler. Perspektif Aısı'nı artırarak, 3B nesnelerin ekran karřısındaki kiřiye daha yakın g r nmesini saėlarsınız. Perspektif Aısı  zelliėini azaltarak, 3B nesnelerin daha uzak g r nmesini saėlarsınız. Efekt, bir fotoğraf makinesi merceėindeki g r n m n aısını deėiřtiren yakınlařtırma veya uzaklařtırma iřlemine benzer.



*55 derecelik Perspektif Aısı'na sahip Sahne Alanı.*



*110 derecelik Perspektif Aısı'na sahip Sahne Alanı.*

Perspektif Aısı  zelliėi, 3B  evirme ve d nd rme iřlemi uygulanmıř b t n film kliplerini etkiler. Perspektif Aısı diėer film kliplerini etkilemez. Varsayılan Perspektif Aısı, normal bir fotoğraf makinesi lensinde olduėu gibi g r n me 55 derecedir. Deėer aralıėı 1  - 180  arasındadır.

Perspektif Aısı'nı  zellik denet isinde g r nt lemek veya ayarlamak i in, Sahne Alanı'nda bir 3B film klipi se ilmiř olmalıdır. Perspektif Aısı'nda yapılan deėiřiklikler Sahne Alanı'nda hemen g r n r.

Sahne Alanı'nı deėiřtirdiėinizde Perspektif Aısı da otomatik olarak deėiřir ve b ylece 3B nesnelerinin g r n m  deėiřmez. Bu davranıřı Belge  zellikleri iletiřim kutusunda kapatabilirsiniz.

Perspektif Aısı'nı ayarlamak iin:

- 1 Sahne Alanı'nda, 3D d nd rme veya evirme uygulanmıř bir film klibi  rneęi sein.
- 2  zellik denetisinde, Perspektif Aısı alanına yeni bir deęer girin veya deęeri deęiřtirmek iin etkin metni s r kleyin.

## Ufuk Noktası'nı ayarlama

Bir FLA dosyasının Ufuk Noktası  zellięi, Sahne Alanı'ndaki 3B film kliplerinin z ekseninin y nlendirmesini denetler. Bir FLA dosyasındaki t m 3B film kliplerinin z eksenini Ufuk Noktası'na doęru geriler. Ufuk Noktası'nın konumunu deęiřtirerek, bir nesnenin z eksenini boyunca evrildięinde tařındıęı y n  deęiřtirirsiniz. Ufuk Noktası'nın konumunu ayarlayarak, Sahne Alanı'ndaki 3B nesnelerin g r n m n  ve animasyonu hassas bir řekilde kontrol edebilirsiniz.

 rneęin Ufuk Noktasını Sahne Alanı'nın sol  st k řesine (0, 0) konumlandırıdığınızda, bir film klibinin Z  zellięinin deęerini artırmak, film klibinin ekran karřısındaki kiřiden uzaklařmasına ve Sahne Alanı'nın sol  st k řesine doęru tařınmasına neden olur.

Ufuk Noktası t m 3B film kliplerini etkiledięinden, bunun deęiřtirilmesi, z eksenini evirme iřlemi uygulanmıř t m film kliplerinin konumunu deęiřtirir.

Ufuk Noktası, z eksenini evirme veya d nd rme iřlemi uygulanmıř t m film kliplerini etkileyen bir belge  zellięidir. Ufuk Noktası dięer film kliplerini etkilemez. Ufuk Noktası'nın varsayılan konumu, Sahne Alanı'nın merkezidir.

Ufuk Noktası'nı  zellik denetisinde g r nt lemek veya belirlemek iin, Sahne Alanı'nda bir film klibi seilmiř olmalıdır. Ufuk Noktası'nda yapılan deęiřiklikler Sahne Alanı'nda hemen g r n r.

Ufuk Noktası'nı ayarlamak iin:

- 1 Sahne Alanı'nda, 3D d nd rme veya evirme uygulanmıř bir film klibi sein.
- 2  zellik denetisinde, Ufuk Noktası alanına yeni bir deęer girin veya deęeri deęiřtirmek iin etkin metni s r kleyin. Etkin metin s r klenirken Sahne Alanı'nın  zerinde Ufuk Noktası'nın konumunu g steren kılavuzlar g r necektir.
- 3 Ufuk Noktası'nı Sahne Alanı'nın merkezine geri tařımak iin,  zellik denetisinde Sıfırla d ęmesini tıklatın.

## Bölüm 6: Semboller, örnekler ve kütüphane varlıkları

Adobe® Flash® CS4 Professional, Flash belgelerinizi doldurmanız için birçok türde varlığı içe aktarmanızı ve oluşturmanızı sağlar. Bu varlıklar, Flash uygulamasında *semboller*, *örnekler* ve *kütüphane varlıkları* olarak yönetilir. Varlık türlerinin beraber nasıl çalıştığını anlamak, onları nasıl ve ne zaman kullanacağınız hakkında iyi seçimler yapmanızı ve çalışmanız için en iyi tasarım seçeneklerini önceden görmenizi sağlar.

### Sembollerle çalışma

#### Semboller hakkında

*Sembol*, öncelikle Flash geliştirme ortamında veya Button (AS 2.0), SimpleButton (AS 3.0) ve MovieClip sınıflarını kullanarak oluşturulan grafik, düğme veya film klibidir. Sembölü daha sonra belgenizin veya başka belgelerin içinde yeniden kullanabilirsiniz.

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

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

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

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

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

#### Sembol türleri

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

- Grafik sembollerini , statik görüntüler için ve ana Zaman Çizelgesi'ne bağlanmış yeniden kullanılabilen animasyon parçaları oluşturmak için kullanın. Grafik sembolleri, ana Zaman Çizelgesi'yle senkronize çalışır. Etkileşimli kontroller ve sesler, bir grafik sembolünün animasyon sekansında çalışmayacaklardır. Grafik sembolleri, zaman çizelgeleri olmadığından düğmelere veya film kliplerine göre FLA dosyası boyutuna daha az eklerler.

- Düğme sembollerini , fare tıklatmaları, üzerine gelmeler ve başka eylemlere karşılık veren, etkileşimli düğmeler oluşturmak için kullanın. Çeşitli düğme durumlarıyla ilişkili grafikleri tanımlayabilir ve sonra bir düğme örneğine eylemler atayabilirsiniz. Daha fazla bilgi almak için, bkz. Olayları işleme, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) veya Olayları işleme, *ActionScript 3.0'ı Programlama*.
- Film klipi sembollerini , yeniden kullanılabilen animasyon parçaları oluşturmak için kullanın. Film kliplerinin ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız kendi çok kareli Zaman Çizelgeleri vardır, bunları etkileşimli kontroller, sesler ve hatta başka film klipi örnekleri içerebilen bir ana Zaman Çizelgesi içinde yuvalanmış olarak düşünün. Animasyonlu düğmeler oluşturmak için film klipi örneklerini bir düğme sembolünün Zaman Çizelgesi'nin içine de yerleştirebilirsiniz. Ayrıca, ActionScript® ile film kliplerinin komut dosyası yazılabilir.
- Font sembollerini, bir fontu dışa aktarmak ve başka Flash belgelerinde kullanmak için kullanın.  
Flash, belgelerinize düğmeler, onay kutuları veya kaydırma çubukları gibi kullanıcı arabirimi öğeleri eklemek için kullanabileceğiniz yerleşik *bileşenler*, yani tanımlı parametrelere sahip film klipleri sunar. Daha fazla bilgi için, bkz. Bileşenler Hakkında *ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma*, [http://www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2components\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2components_tr) veya *ActionScript 3.0 Bileşenleri Hakkında*, *ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma*.

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

#### Ayrıca bkz.

“Düğme sembolleriyle çalışma” sayfa 166

“Kütüphane varlıklarını paylaşma” sayfa 164

“Varlıkları kütüphaneyle yönetme” sayfa 158

“Fontları gömme ve paylaşma” sayfa 257

## Sembol oluşturma

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

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

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

#### Ayrıca bkz.

“Örnek özelliklerini düzenleme” sayfa 154

“Kütüphane varlıklarını paylaşma” sayfa 164

“Fontları gömme ve paylaşma” sayfa 257

## Seçili öğeleri sembole dönüştürme

1 Sahne Alanı'nda bir veya birden fazla öğe seçin. Şunlardan birini yapın:

- Değiştir > Sembole Dönüştür'ü seçin.

- Seçimi Kütüphane paneline sürükleyin.
  - Sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Sembole Dönüştür'ü seçin.
- 2 Sembole Dönüştür iletişim kutusunda, sembolün adını yazın ve davranışı seçin.
  - 3 Sembolün kayıt noktasını konumlandırmak için kayıt ızgarasının içinde tıklatın.
  - 4 Tamam'ı tıklatın.

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

### Boş sembol oluşturma

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

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

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

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

### Sahne Alanı'ndaki animasyonu film klibine dönüştürme sembol

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

- 1 Ana Zaman Çizelgesi'nde, Sahne Alanı üzerindeki kullanmak istediğiniz animasyonun her katmandaki her karesini seçin. Kareleri seçme hakkında bilgi için, bkz. "[Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme](#)" sayfa 174.
- 2 Kareleri kopyalamak için şunlardan birini yapın:
  - Seçili herhangi bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kareleri Kopyala'yı seçin. Film klibine dönüştürdükten sonra sekansı silmek için Kareleri Kes'i seçin.
  - Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Film klibine dönüştürdükten sonra sekansı silmek için Kareleri Kes'i seçin.



3 Seçiminizi kaldırın ve Sahne Alanı üzerinde hiçbir şeyin seçili olmadığından emin olun. Ekle > Yeni Sembol'ü seçin.

4 Sembolü adlandırın. Tür için Film Klipi'ni seçin, sonra Tamam'ı tıklatın.

5 Zaman Çizelgesi'nde Katman 1'deki Kare 1'i tıklatın ve Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.

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

6 Belge düzenleme moduna geri dönmek için şunlardan birini yapın:

- Geri düğmesini tıklatın.
- Düzenle > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
- Sahne Alanı'nın üstündeki Düzenleme çubuğunda sahne adını tıklatın.

## Sembolleri çoğaltma

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

Sembolün farklı görünümlere sahip sürümlerini oluşturmak için de örnekleri kullanın.

### Kütüphane panelini kullanarak sembolü çoğaltma

❖ Kütüphane panelinde bir sembol seçin ve şunlardan birini yapın:

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

### Bir örneğini seçerek sembolü çoğaltma

1 Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin.

2 Değiştir > Sembol > Sembolü Çoğalt'ı seçin.

Sembol çoğaltılır ve örnek, çoğaltılan sembolün bir örneğiyle değiştirilir.

## Sembolleri düzenleme

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

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

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

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

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

### Sembolü yerinde düzenleme

1 Şunlardan birini yapın:

- Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini çift tıklatın.
- Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Yerinde Düzenle'yi seçin.
- Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve Düzenle > Yerinde Düzenle'yi seçin.

2 Sembolü düzenleyin.

3 Kayıt noktasını değiştirmek için sembolü Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Bir ince artı, kayıt noktasının konumunu belirtir.

4 Yerinde düzenleme modundan çıkmak ve belge düzenleme moduna geri dönmek için şunlardan birini yapın:

- Geri düğmesini tıklatın.
- Düzenleme çubuğundaki Sahne menüsünden geçerli sahnenin adını seçin.
- Düzenle > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
- Sembol içeriğinin dışında çift tıklatın.

### Sembolü yeni bir pencerede düzenleme

1 Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Yeni Pencerede Düzenle'yi seçin.

2 Sembolü düzenleyin.

3 Kayıt noktasını değiştirmek için sembolü Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Bir ince artı, kayıt noktasının konumunu belirtir.

4 Yeni pencereyi kapatmak için sağ üst köşedeki (Windows) veya sol üst köşedeki (Macintosh) Kapat kutusunu tıklatın ve ana belgeyi düzenlemeye geri dönmek için ana belge penceresini tıklatın.

### Sembolü sembol düzenleme modunda düzenleme

1 Sembolü seçmek için şunlardan birini yapın:

- Kütüphane panelinde sembolün simgesini çift tıklatın.
- Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Düzenle'yi seçin.
- Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve Düzenle > Sembolleri Düzenle'yi seçin.
- Kütüphane panelinde sembolü seçip Kütüphane Paneli menüsünden Düzenle'yi seçin ya da Kütüphane panelinde sembolü sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Düzenle'yi seçin.

2 Sembolü düzenleyin.

3 Sembol düzenleme modundan çıkmak ve belgeyi düzenlemeye geri dönmek için şunlardan birini yapın:

- Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenleme çubuğunun solundaki Geri düğmesini tıklatın.
- Düzenle > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
- Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenleme çubuğunda sahne adını tıklatın.

- Sembol içeriğinin dışında çift tıklatın.

## Sembol örnekleriyle çalışma

### Örnek oluşturma

Bir sembol oluşturduktan sonra, başka sembollerin içi dahil, belgenizin her tarafında o sembolün örneklerini oluşturabilirsiniz. Sembölü değiştirdiğinizde, Flash, o sembolün tüm örneklerini günceller.

Örneklere Özellik denetçisinden ad verebilirsiniz. Örnek adını, bir örneğe ActionScript'te atıfta bulunmak için kullanın. ActionScript® ile örnekleri denetlemek için, tek bir zaman çizelgesi içindeki her örneğe benzersiz bir ad verin. Daha fazla bilgi almak için, bkz. Olayları işleme, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) veya Olayları işleme, *ActionScript 3.0'ı Programlama*.

Renk efektleri belirtmek, eylemler atamak, grafik görünümü modunu ayarlamak veya yeni örneklerin davranışını değiştirmek için Özellik denetçisini kullanın. Örneğin davranışı, siz aksini belirtmedikçe sembolün davranışıyla aynıdır. Yaptığınız değişiklikler sembolü değil, sadece örneği etkiler.

### Sembolün örneğini oluşturma

- 1 Zaman Çizelgesi'nde bir katman seçin. Flash, örnekleri her zaman geçerli katman üzerine, sadece anahtar karelere yerleştirir. Bir anahtar kare seçmezseniz, Flash örneği geçerli karenin solundaki ilk anahtar kareye ekler.

**Not:** Anahtar kare, animasyonda bir değişiklik tanımladığınız bir karedir. Daha fazla bilgi için, bkz. [“Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme” sayfa 174](#).

- 2 Pencere > Kütüphane'yi seçin.
- 3 Sembölü kütüphaneden Sahne Alanı'na sürükleyin.
- 4 Bir grafik sembolünün örneğini oluşturduysanız, grafik sembolünü içerecek sayıda kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin.

### Örneğe özel ad uygulama

- 1 Sahne Alanı'nda örneği seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Örnek Adı kutusuna bir ad girin.

### Örnek özelliklerini düzenleme

Her sembol örneğinin, sembolden ayrı kendi özellikleri vardır. Bir örneğin tonunu, saydamlığını ve parlaklığını değiştirebilir; örneğin nasıl davrandığını yeniden tanımlayabilir (örneğin, bir grafiği film klibine dönüştürebilir) ve animasyonun bir grafik örneğinin içinde nasıl oynatıldığını belirtebilirsiniz. Ayrıca, sembolü etkilemeden bir örneği eğriltebilir, döndürebilir veya ölçekleyebilirsiniz.

Buna ek olarak, özelliklerini değiştirmek amacıyla ActionScript kullanabilmeniz için bir film klibi veya düğme örneğini adlandırabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. Sınıflar, *Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme*, [http://www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_learningAS2\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_tr) veya [Nesneler ve sınıflar](#), *ActionScript 3.0'ı Programlama*. Örnek özelliklerini düzenlemek için Özellik denetçisini kullanın (Pencere > Özellikler).

Bir örneğin özellikleri kendisiyle birlikte kaydedilir. Bir sembolü düzenlerseniz veya bir örneğin başka bir sembole link oluşturmasını sağlarsanız, değiştirmiş olduğunuz örnek özellikleri, örnek için hala geçerli olur.

## Örneğin rengini ve saydamlığını değiştirme

Bir sembolün her örneğinin kendi renk efekti olabilir. Örneklerin renk ve saydamlık seçeneklerini ayarlamak için Özellik denetçisini kullanın. Özellik denetçisindeki ayarlar ayrıca sembollerin içine yerleştirilmiş bitmapleri de etkiler.

Belirli bir karedeki bir örneğin renk ve saydamlığını değiştirdiğinizde, Flash kareyi görüntüler görüntülemeyi değiştirir. Aşamalı renk değişiklikleri yapmak için bir ara hareket uygulayın. Rengin arasını doldururken, örneğin başlangıç ve bitiş anahtar karelerinde farklı efekt ayarları girin ve sonra örneğin renginin zamanla değişmesi için ayarların arasını doldurun.



Ara doldurma bir örneğin rengini veya saydamlığını giderek değiştirir.

**Not:** Birden çok kareye sahip bir film klibi sembolüne bir renk efekti uygularsanız, Flash efekti film klibi sembolündeki her kareye uygulanır.

1 Örneği Sahne Alanı'nda seçin ve Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.

2 Özellik denetçisinde, Renk Efekti bölümündeki Stil menüsünde şu seçeneklerden birini belirleyin:

**Parlaklık** Siyahtan (-%100) beyaza (%100) kadar olan bir ölçekte, görüntünün göreceli açıklığını veya koyuluğunu ayarlar. Parlaklığı ayarlamak için üçgeni tıklatıp kaydırıcıyı sürükleyin veya kutuya bir değer girin.

**Renk Tonu** Örneği aynı tonla renklendirir. Renk tonu yüzdesini saydamdan (%0) tamamen doyguna (%100) kadar ayarlamak için Özellik denetçisindeki Renk Tonu kaydırıcısını kullanın. Renk tonunu ayarlamak için üçgeni tıklatıp kaydırıcıyı sürükleyin veya kutuya bir değer girin. Bir renk seçmek için karşılık gelen kutulara kırmızı, yeşil ve mavi değerleri girin veya Renk denetimini tıklatıp Renk Seçicisi'nden bir renk seçin.

**Alfa** Saydamdan (%0) tamamen doyguna (%100) kadar, örneğin saydamlığını ayarlar. Alfa değerini ayarlamak için üçgeni tıklatıp kaydırıcıyı sürükleyin veya kutuya bir değer girin.

**Gelişmiş** Bir örneğin kırmızı, yeşil, mavi ve saydamlık değerlerini ayrı olarak ayarlar. Bu, en çok bitmapler gibi nesneler üzerinde hoş renk efektleri oluşturmak ve bunlara animasyon uygulamak için faydalıdır. Soldaki kontroller

renk veya saydamlık değerlerini belirtilen bir yüzdeyle azaltmanızı sağlar. Sağdaki kontroller renk veya saydamlık değerlerini sabit bir sayıyla azaltmanızı veya artırmanızı sağlar.

Geçerli kırmızı, yeşil, mavi ve alfa değerleri yüzde değerleriyle çarpılır ve sonra sağ sütundaki sabit değerlere eklenerek yeni renk değerlerini üretir. Örneğin, geçerli kırmızı değeri 100 ise, sol kaydırıcıyı %50'ye ve sağdaki kaydırıcıyı %100'e ayarlamak 150'lik bir kırmızı değeri üretir ( $[100 \times 0,5] + 100 = 150$ ).

**Not:** Efekt panelindeki Gelişmiş ayarlar, *a* soldaki kutu kümesinde belirtilen yüzde, *y* orijinal bitmapin rengi, *b* sağdaki kutu kümesinde belirtilen değer ve *x* sonuç efekti olmak üzere (RGB için 0 ile 255 ve alfa saydamlığı için 0 ile 100 arasında),  $(a * y + b) = x$  fonksiyonunu uygular.

Ayrıca, bir örneğin rengini ActionScript ColorTransform nesnesini kullanarak da değiştirebilirsiniz. Color nesnesi hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. ColorTransform, ActionScript 2.0 Dil Başvurusu veya ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu.

#### Ayrıca bkz.

“Örneklere, gruplara veya türe klasik ara ekleme” sayfa 216

## Örneği bir başkasıyla takas etme

Sahne Alanı üzerinde başka bir örneği görüntüleyip renk efektleri veya düğme eylemleri gibi orijinal örnek özelliklerini korumak için bir örneğe başka bir sembol atayın.

Örneğin, bir fare karakterine sahip bir çizgi film oluşturduğunuzu, fakat karakteri bir kediye çevirmeye karar verdiğinizi düşünün. Fare sembolünü kedi sembolüyle değiştirip güncellenmiş karakterin tüm karelerinizde aşağı yukarı aynı konumda görünmesini sağlayabilirsiniz.

#### Ayrıca bkz.

“Düğme sembolleriyle çalışma” sayfa 166

## Örneğe farklı bir sembol atama

- 1 Örneği Sahne Alanı'nda seçin ve Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 2 Özellik denetçisinde Takas Et düğmesini tıklayın.
- 3 Örneğe geçerli olarak atanmış sembolü değiştirmesi için bir sembol seçin. Seçilen sembolü çoğaltmak için Sembolü Çoğalt'ı tıklayın ve Tamam'ı tıklayın.

Çoğaltma, yeni bir sembolü kütüphanede varolan bir tanesine dayandırmanızı sağlar ve çok az farklı olan çeşitli semboller yapıyorsanız kopyalamayı en aza indirir.

## Sembolün tüm örneklerini değiştirme

- ❖ Değiştireceğiniz sembolle aynı ada sahip bir sembolü, bir Kütüphane panelinden düzenlemekte olduğunuz FLA dosyasının Kütüphane paneline sürükleyin ve Değiştir'i tıklayın. Kütüphanede klasörleriniz varsa, yeni sembol, değiştireceğiniz sembolle aynı klasöre sürüklenmelidir.

## Örneğin türünü değiştirme

Bir Flash uygulamasında bir örneğin davranışını yeniden tanımlamak için türünü değiştirin. Örneğin, bir grafik örneği ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatmak istediğiniz bir animasyon içeriyorsa, grafik örneğini bir film klipi örneği olarak yeniden tanımlayın.

- 1 Örneği Sahne Alanı'nda seçin ve Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.

2 Özellik denetçisindeki menüden Grafik, Düğme veya Film Klibi'ni seçin.

## Grafik örneği için döngü ayarlama

Flash uygulamanızda bir grafik örneğinin içindeki animasyon sekanslarının nasıl çalışacağını belirlemek için Özellik denetçisinde seçenekleri ayarlayın.

Animasyonlu bir grafik sembolü içine yerleştirildiği belgenin Zaman Çizelgesi'ne bağlıdır. Buna karşılık, bir film klibi sembolünün kendi bağımsız Zaman Çizelgesi vardır. Animasyonlu grafik sembolleri ana belgeyle aynı Zaman Çizelgesi'ni kullandıklarından, animasyonlarını belge düzenleme modunda görüntülerler. Film klibi sembolleri Sahne Alanı üzerinde statik nesneler olarak görünür ve Flash düzenleme ortamında animasyonlar olarak görünmezler.

1 Sahne Alanı'nda bir grafik örneği seçin ve Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.

2 Özellik denetçisinin Döngü bölümündeki Seçenekler menüsünden bir animasyon seçeneğini belirleyin:

**Döngü** Geçerli örneğin içerdiği tüm animasyon sıralarını, örneğin kapladığı kare sayısınca döngüye sokar.

**Bir Kez Oynat** Animasyon sırasını belirttiğiniz kareden başlayarak animasyonun sonuna kadar oynatır ve sonra durur.

**Tek Kare** Animasyon sırasının bir karesini görüntüler. Hangi karenin görüntüleneceğini belirtin.

3 Döngü sırasında görüntülenecek grafik sembolünün birinci karesini belirtmek için Birinci metin kutusuna bir kare numarası girin. Tek Kare seçeneği de burada belirttiğiniz kare numarasını kullanır.

## Sembol örneğini parçalama

Bir örnekle bir sembol arasındaki linki kırmak ve örneği gruplanmamış şekiller ile çizgilerden oluşan bir koleksiyon haline getirmek için örneği *parçalayın*. Bu özellik, herhangi başka örneği etkilemeden örneği önemli ölçüde değiştirmek için kullanışlıdır. Örneği parçaladıktan sonra kaynak sembolü değiştirirseniz, örnek değişikliklerle güncellenmez.

1 Sahne Alanı'nda örneği seçin.

2 Değiştir > Parçala'yı seçin. Eylem, örneği grafik öğesi bileşenlerine parçalar.

3 Bu öğeleri değiştirmek için boyama ve çizim araçlarını kullanın.

## Sahne Alanı'ndaki örnekler hakkında bilgi alma

Özellik denetçisi ve Bilgi paneli Sahne Alanı'nda seçilen örnekler hakkında şu bilgileri görüntüler:

- Özellik denetçisinde, örneğin davranışını ve ayarlarını inceleyin; tüm örnek türleri için renk efekti ayarları, konum ve boyut; grafikler için döngü modu ve grafiği içeren ilk kare; düğmeler için örnek adı (atanmışsa) ve izleme seçeneği; film klipleri için örnek adı (atanmışsa). Konum için Özellik denetçisi, Bilgi panelinde belirlenen seçeneğe bağlı olarak, ya sembolün kayıt noktasının ya da sembolün sol üst köşesinin  $x$  ile  $y$  koordinatlarını görüntüler.
- Bilgi panelinde örneğin boyutunu ve konumunu; kayıt noktasının konumunu; kırmızı (K), yeşil (Y), mavi (M) ve alfa (A) değerlerini (örnek düz bir dolguya sahipse) ve işaretçinin konumunu inceleyin. Bilgi paneli ayrıca, hangi seçeneğin seçildiğine bağlı olarak, ya sembolün kayıt noktasının ya da sembolün sol üst köşesinin  $x$  ile  $y$  koordinatlarını görüntüler. Kayıt noktasının koordinatlarını görüntülemek için Bilgi panelinde Koordinat ızgarasındaki merkez kareyi tıklatın. Sol üst köşenin koordinatlarını görüntülemek için Koordinat ızgarasındaki sol üst kareyi tıklatın.
- Film Gezgininde, örnekler ve semboller dahil, geçerli belgenin içeriklerini görüntüleyin.

Bir düğmeye veya film klibine atanan eylemleri Eylemler panelinde görüntüleyin.

**Ayrıca bkz.**

[“Film Gezgini’ni ekranlarla birlikte kullanma”](#) sayfa 328

**Örnek hakkında bilgi alma**

- 1 Sahne Alanı’nda örneği seçin.
- 2 Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) veya kullanılacak paneli görüntüleyin:
  - Bilgi panelini göstermek için Pencere > Bilgi’yi seçin.
  - Film Gezgini’ni göstermek için Pencere > Film Gezgini’ni seçin.
  - Eylemler panelini göstermek için Pencere > Eylemler’i seçin.

**Seçili sembolün sembol tanımını Film Gezgini’nde görüntüleyin.**

- 1 Film Gezgini’nin üst tarafındaki Düğmeleri, Film Kliplerini ve Grafikleri Göster düğmesini tıklayın.
- 2 Sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Sembol Örneklerini Göster ve Sembol Tanımına Git’i seçin veya Film Gezgini’nin sağ üst köşesindeki menüden bu seçenekleri belirleyin.

**Seçilen sembolün örneklerini içeren sahneye atlama**

- 1 Sembol tanımlarını görüntüleyin.
- 2 Sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Film Öğelerini Göster ve Sembol Tanımına Git’i seçin veya Film Gezgini’nin sağ üst köşesindeki menüden bu seçenekleri belirleyin.

## Kütüphaneyle çalışma

**Varlıkları kütüphaneyle yönetme**

Bir Flash belgesindeki kütüphane, Flash geliştirme ortamında oluşturduğunuz veya belgede kullanmak için içe aktardığınız ortam varlıklarını saklar. Flash’ta, doğrudan vektör çizimi ve metin oluşturabilir; vektör resim, bitmap, video ve sesleri içe aktarabilir ve semboller oluşturabilirsiniz. Bir *sembol*, bir kez oluşturduktan sonra defalarca kullanabileceğiniz bir grafik, düğme, film klibi veya metindir. Belgeye dinamik olarak ortam içeriği eklemek için ActionScript’i de kullanabilirsiniz.

Kütüphane belgenize eklediğiniz tüm bileşenleri de içerir. Bileşenler kütüphanede derlenmiş klipler olarak görünür.

Flash’ta çalışırken, o dosyanın kütüphane öğelerini geçerli belge için kullanılabilir yapmak üzere herhangi bir Flash belgesinin kütüphanesini açabilirsiniz.

Flash uygulamanızda Flash’ı her başlattığınızda kullanılabilen kalıcı kütüphaneler oluşturabilirsiniz. Flash ayrıca düğmeler, grafikler, film klipleri ve sesler içeren çeşitli örnek kütüphaneleri de bulundurabilir.

Kütüphane varlıklarını bir çalışma zamanı paylaşımlı kütüphane oluşturmak için bir SWF dosyası olarak bir URL’ye dışa aktarabilirsiniz. Bu, çalışma zamanı paylaşımı kullanarak sembol içe aktaran Flash belgelerindeki kütüphane varlıklarına link oluşturmanızı sağlar.

**Ayrıca bkz.**

[“Metin”](#) sayfa 250

[“İçe aktarılan resim kullanma”](#) sayfa 63

“Ses” sayfa 280

“Video” sayfa 290

“Semboller, örnekler ve kütüphane varlıkları” sayfa 149

## Kütüphanelerle çalışma

Kütüphane paneli (Pencere > Kütüphane) kütüphanedeki tüm öğelerin adlarını içeren ve bu öğeleri çalışırken görüntülemenizi ve organize etmenizi sağlayan bir kaydırma listesi görüntüler. Kütüphane panelinde bir öğenin adının yanındaki simge, öğenin türünü belirtir.

### Başka bir Flash dosyasında kütüphane açma

- 1 Geçerli belgeden, Dosya > İçer Aktar > Harici Kütüphane Aç'ı seçin.
- 2 Kütüphaneyi açmak istediğiniz Flash dosyasına gidin ve Aç'ı tıklattın.

Seçili dosyanın kütüphanesi geçerli belgede açılır, dosya adı Kütüphane panelinin üst tarafında görünür. Seçili dosyanın kütüphanesindeki öğeleri geçerli belgede kullanmak için öğeleri geçerli belgenin Kütüphane paneline veya Sahne Alanı'na sürükleyin.

### Kütüphane panelini yeniden boyutlandırma

- ❖ Şunlardan birini yapın:
  - Panelin sağ alt köşesini sürükleyin.
  - Kütüphane panelini tüm sütunları gösterecek şekilde büyütme için Geniş Durum düğmesini tıklattın.
  - Kütüphane panelinin genişliğini azaltmak için Dar Durum düğmesini tıklattın.

### Sütunların genişliğini değiştirme

- ❖ İşaretçiyi sütun üstbilgileri arasında konumlandırın ve yeniden boyutlandırmak için sürükleyin.

Sütunların sırasını değiştiremezsiniz.

### Kütüphane panelinin Panel menüsüne erişme

- ❖ Kütüphane panelinin başlık çubuğundaki Panel menüsü düğmesini tıklattın.

## Kütüphane öğeleriyle çalışma

Kütüphane panelinde bir öğe seçtiğinizde, öğenin küçük kare önizlemesi kütüphane panelinin üst tarafında görünür. Seçili öğe animasyonluysa veya bir ses dosyasıysa, öğeyi önizlemek için kütüphane önizleme penceresindeki Oynat düğmesini veya Denetleyici'yi kullanabilirsiniz.

### Geçerli belgedeki kütüphane öğesini kullanma

- ❖ Öğeyi Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.
- Öge geçerli katmana eklenir.

### Sahne Alanı'ndaki nesneyi kütüphanede sembole çevirme

- ❖ Öğeyi Sahne Alanı'ndan geçerli Kütüphane panelinin üzerine sürükleyin.



### Geçerli belgedeki kütüphane öğesini başka bir belgede kullanma

- ❖ Öğeyi Kütüphane paneli veya Sahne Alanı'ndan, başka bir belgenin Kütüphane panelinin veya Sahne Alanı'nın içine sürükleyin.

### Farklı bir belgeden kütüphane öğelerini kopyalama

- 1 Kütüphane öğelerini içeren belgeyi seçin.
- 2 Kütüphane panelindeki kütüphane öğelerini seçin.
- 3 Düzenle > Kopyala'yı seçin.
- 4 Kütüphane öğelerini kopyalamak istediğiniz belgeyi seçin.
- 5 Seçilen belgenin kütüphane panelini seçin.
- 6 Düzenle > Yapıştır'ı seçin.

### Kütüphane panelindeki klasörlerle çalışma

Klasörleri kullanarak Kütüphane panelindeki öğeleri organize edebilirsiniz. Yeni bir sembol oluşturduğunuzda, bu sembol seçilen klasörde saklanır. Hiçbir klasör seçilmemişse, sembol kütüphanenin kökünde saklanır.

#### Yeni klasör oluşturma

- ❖ Kütüphane panelinin alt kısmındaki Yeni Klasör düğmesini  tıklatın.

#### Klasör açma ve kapatma

- ❖ Klasörü çift tıklatın veya klasörü seçin ve Kütüphane panelinin Panel menüsünden Klasörü Genişlet veya Klasörü Daralt'ı seçin.

#### Tüm klasörleri açma ve kapatma

- ❖ Kütüphane panelinin Panel menüsünden Tüm Klasörleri Genişlet veya Tüm Klasörleri Daralt'ı seçin.

#### Öğeyi klasörler arasında taşıma

- ❖ Bir öğeyi bir klasörden diğerine sürükleyin.

Yeni konumda aynı adı taşıyan bir öğe varsa, Flash bunu taşıdığınız öğeyle değiştirip değiştirmeyeceğinizi sorar.

### Kütüphane panelindeki öğeleri sıralama

Kütüphane panelindeki sütunlar, bir öğenin adını, türünü, dosyada kullanılma sayısını, bağlantı durumu ve kimliğini (öge bir ortak kütüphaneye ilişkiliyse veya ActionScript için dışa aktarılmışsa) ve son değiştirilme tarihini listeler.

Kütüphane panelindeki öğeleri herhangi bir sütuna göre alfanümerik olarak sıralayabilirsiniz. Öğeler klasörler içinde sıralanır.

- ❖ Sütuna göre sıralamak için sütunun üstbilgisini tıklatın. Sıralama düzenini tersine çevirmek için sütun üstbilgilerinin sağ tarafındaki üçgen düğmesini tıklatın.

### Kütüphane öğesi düzenleme

- 1 Kütüphane panelinde öğeyi seçin.

2 Kütüphane panelinin Panel menüsünde şunlardan birini seçin:

- Bir öğeyi Flash'ta düzenlemek için Düzenle'yi seçin.
- Bir öğeyi başka bir uygulamada düzenlemek için Birlikte Düzenle'yi seçin ve sonra bir harici uygulama seçin.

**Not:** Desteklenen bir harici düzenleyiciyi başlatırken, Flash içe aktarılan orijinal belgeyi açar.

## Kütüphane öğesini yeniden adlandırma

İçe aktarılmış bir dosyanın kütüphane öğesinin adını değiştirmek dosya adını değiştirmez.

1 Şunlardan birini yapın:

- Öğenin adını çift tıklatın.
- Öğeyi seçin ve Kütüphane panelinin Panel menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin.
- Öğeyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin.

2 Yeni adı kutuya girin.

## Kütüphane öğesi silme

Kütüphaneden bir öğeyi sildiğinizde, o öğenin belgedeki tüm örnekleri veya tekrarlamaları da silinir.

- ❖ Öğeyi seçin ve Kütüphane panelinin alt kısmındaki Çöp Kutusu simgesini tıklatın.

## Kullanılmayan kütüphane öğelerini bulma

Belgenizi organize etmek için kullanılmayan kütüphane öğelerini bulabilir ve silebilirsiniz.

**Not:** Kullanılmayan kütüphane öğeleri SWF dosyasına dahil edilmediğinden, bir Flash belgesinin dosya boyutunu azaltmak için kullanılmayan kütüphane öğelerini silmenize gerek yoktur. Ancak, dışa aktarım için linkli öğeler SWF dosyasına dahil edilir.

❖ Şunlardan birini yapın:

- Kütüphane panelinin Panel menüsünden Kullanılmayan Öğeler'i seçin.
- Bir öğenin kullanılıp kullanılmadığını belirten Kullanım Sayısı sütununa göre kütüphane öğelerini sıralayın.

## Ayrıca bkz.

[“Kütüphane varlıklarını paylaşma”](#) sayfa 164

## Kütüphaneye içe aktarılmış dosyaları güncelleme

Bitmapler veya ses dosyaları gibi Flash'a içe aktardığınız dosyaları değiştirmek için harici bir düzenleyici kullanıyorsanız, bu dosyaları tekrar içe aktarmadan Flash içinde güncelleyebilirsiniz. Harici Flash belgelerinden içe aktardığınız semboller de güncelleyebilirsiniz. İçe aktarılmış bir dosyayı güncellemek, bu dosyanın içeriğini harici dosyanın içeriğiyle değiştirir.

1 Kütüphane panelindeki içe aktarılmış öğeyi seçin.

2 Kütüphane panelinin Panel menüsünden Güncelle'yi seçin.

## Ortak kütüphanelerle çalışma

Belgelerinize düğme ve sesler eklemek için Flash içindeki örnek ortak kütüphaneleri kullanabilirsiniz. Ayrıca, oluşturduğunuz herhangi bir belgeyle birlikte kullanabileceğiniz özel ortak kütüphaneler oluşturabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

[“Flash ile kurulan konfigürasyon klasörleri”](#) sayfa 387

## Ortak kütüphanedeki bir öğeyi belgede kullanma

- 1 Pencere > Ortak Kütüphaneler'i seçin ve alt menüden bir kütüphane seçin.
- 2 Ortak kütüphanedeki bir öğeyi geçerli belgenin kütüphanesinin içine sürükleyin.

## SWF uygulamanız için ortak kütüphane oluşturma

- 1 Ortak kütüphaneye dahil etmek istediğiniz semboller içeren bir kütüphaneye sahip bir Flash dosyası oluşturun.
- 2 Flash dosyasını sabit diskinizdeki kullanıcı düzeyi Kütüphaneler klasörüne yerleştirin.
  - Windows® XP'de yol şu şekildedir: C:\Documents and Settings\*kullanıcıadı*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\Libraries\.
  - Windows® Vista®'da yol şu şekildedir: C:\Users\*kullanıcıadı*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\Libraries\.
  - Mac OS'de yol şu şekildedir: Sabit Disk/Users/*kullanıcıadı*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/di/Configuration/Libraries/.

## Kütüphane varlıklarını belgeler arasında kopyalama

Kütüphane varlıklarını kaynak belgeden hedef belgeye çeşitli şekillerde kopyalayabilirsiniz. Geliştirme sırasında veya çalışma zamanında, semboller belgeler arasında paylaşılan kütüphane varlıkları olarak da paylaşabilirsiniz.

Hedef belgede varolan varlıklarla aynı ada sahip varlıkları kopyalamaya çalışırsanız, Kütüphane Çatışmasını Gider iletişim kutusu, varolan varlıkların üzerine yazmayı veya varolan varlıkları koruyup yeni varlıkları değiştirilmiş adlarla eklemeyi seçmenizi sağlar. Varlıkları belgeler arasında kopyalarken ad çakışmalarını en aza indirmek için kütüphane varlıklarını klasörler halinde organize edin.

### Ayrıca bkz.

[“Kütüphane panelindeki klasörlerle çalışma”](#) sayfa 160

[“Düğme sembolleriyle çalışma”](#) sayfa 166

[“Kütüphane varlıklarını paylaşma”](#) sayfa 164

## Kütüphane varlığını kopyalayıp yapıştırarak kopyalama

- 1 Kaynak belgede Sahne Alanı'nda varlığı seçin.
- 2 Düzenle > Kopyala'yı seçin.
- 3 Hedef belgeyi etkin belge yapın.
- 4 Varlığı görünen çalışma alanının ortasına yapıştırmak için işaretçiyi Sahne Alanı üzerine yerleştirin ve Düzenle > Ortaya Yapıştır'ı seçin. Varlığı kaynak dosyadakiyle aynı konuma yerleştirmek için Düzenle > Yerinde Yapıştır'ı seçin.

## Kütüphane varlığını sürükleyerek kopyalama

- ❖ Hedef belge açırken, kaynak belgedeki Kütüphane panelinde varlığı seçin ve hedef belgedeki Kütüphane panelinin içine sürükleyin.

## Kütüphane varlığını kaynak belge kütüphanesini hedef belgede açarak kopyalama

- 1 Hedef belge etkinken, Dosya > İçer Aktar > Harici Kütüphane Aç'ı seçin.
- 2 Kaynak belgeyi seçin ve Aç'ı tıklatın.
- 3 Kaynak belge kütüphanesinden bir varlığı, hedef belgenin Sahne Alanı'nın üzerine veya kütüphanesinin içine sürükleyin.

## Kütüphane varlıkları arasındaki çakışmalar

Bir kütüphane varlığını aynı ada sahip başka bir varlık bulunduran bir belgeye içe aktarırsanız veya kopyalarsanız, var olan öğeyi yeni öğeyle değiştirip değiştirmeyeceğinizi seçin. Bu seçenek, tüm kütüphane varlığı içe aktarma ve kopyalama yöntemleri için geçerlidir.

Kütüphane Çakışmasını Gider iletişim kutusu, bir belgeye, varolan öğelerle çakışan öğeler yerleştirmeye çalışırsanız görünür. Bir kaynak dosyadan, hedef belgede zaten varolan bir öğeyi kopyalarsanız ve öğeler farklı değiştirilme tarihlerine sahipse, bir çakışma oluşur. Belgenizin kütüphanesinde varlıkları klasörlerin içinde organize ederek adlandırma çakışmalarından kaçınin. İletişim kutusu ayrıca, bir sembol veya bileşeni belgenizin Sahne Alanı'na yapıştırdığınızda ve yapıştırmakta olduğunuz sembol veya bileşenin, farklı bir değiştirilme tarihine sahip bir kopyasına zaten sahipseniz görünür.

Varolan öğeleri değiştirmemeyi seçerseniz, Flash yapıştırmakta olduğunuz çakışan öğe yerine, varolan öğeyi kullanmaya çalışır. Örneğin, Sembol 1 adındaki bir sembolü kopyalarsanız ve kopyayı zaten Sembol 1 adında bir sembol içeren bir belgenin Sahne Alanı'nın içine yapıştırırsanız, Flash varolan Sembol 1'in bir örneğini oluşturur.

Varolan öğeleri değiştirmeyi seçerseniz, Flash varolan öğeleri (ve tüm örneklerini) aynı ada sahip yeni öğelerle değiştirir. İçer Aktar veya Kopyala işlemini iptal ederseniz, işlem tüm öğeler için iptal edilir (sadece hedef belgede çakışan öğeler değil).

Sadece aynı kütüphane öğesi türleri birbiriyle değiştirilebilir. Yani, Test adındaki bir sesi, Test adındaki bir bitmaple değiştiremezsiniz. Böyle durumlarda, yeni öğeler, adlarının sonuna Kopya kelimesi eklenerek kütüphaneye eklenir.

**Not:** Bu yöntem kullanılarak kütüphane öğelerinin değiştirilmesi işlemi geri alınamaz. Çakışan kütüphane öğelerini değiştirerek giderilen karmaşık yapıştırma işlemlerini gerçekleştirmeden önce, FLA dosyanızın bir yedeğini kaydedin.

Bir belgeye kütüphane varlıkları içe aktarırken veya kopyalarken Kütüphane Çakışmasını Gider iletişim kutusu görünürse, adlandırma çakışmasını giderin.

## Kütüphane varlıkları arasındaki adlandırma çakışmalarını giderme

- ❖ Kütüphane Çakışmasını Gider iletişim kutusunda aşağıdakilerden birini yapın:
  - Hedef belgedeki varolan varlıkları korumak için Varolan Öğeleri Değiştirme'yi tıklatın.
  - Varolan varlıkları ve örneklerini aynı ada sahip yeni öğelerle değiştirmek için Varolan Öğeleri Değiştir'i tıklatın.

## Kütüphane varlıklarını paylaşma

### Paylaşılan kütüphane varlıkları hakkında

Paylaşılan kütüphane varlıkları, bir kaynak dosyadaki varlıkları birden çok hedef belgede kullanmanızı sağlar:

- Çalışma zamanı paylaşılan varlıkları için bir kaynak dosyadaki varlıklar, hedef belgede harici dosyalar olarak linklidir. Çalışma zamanı varlıkları hedef belgeye, belge çalınması sırasında, yani çalışma zamanında, yüklenir. Siz hedef belgeyi geliştirirken, paylaşılan varlığı içeren kaynak belgenin yerel ağınızda olmasına gerek yoktur. Paylaşılan varlıkların çalışma zamanında hedef belgede kullanılabilir olması için kaynak belge bir URL'ye gönderilmelidir.
- Geliştirme sırasında paylaşılan varlıklar için geliştirmekte olduğunuz bir belgedeki herhangi bir sembolü yerel ağınızda kullanılabilen herhangi bir sembolle güncelleyin veya değiştirin. Hedef belgedeki sembolü, belgeyi geliştirirken güncelleyin. Hedef belgedeki sembol orijinal adını ve özelliklerini korur, fakat içerikleri, seçtiğiniz sembolünkilerle güncellenir veya değiştirilir.

Paylaşılan kütüphane varlıklarını kullanmak, iş akışını ve belge varlık yönetimini en iyileştirebilir.

### Çalışma zamanı paylaşılan varlıklarıyla çalışma

Çalışma zamanı paylaşılan kütüphane varlıklarını kullanma iki işlem içerir. İlk olarak, kaynak belgenin geliştiricisi kaynak belgede bir paylaşılan varlık tanımlayıp varlık için bir kimlik dizesi ve kaynak belgenin gönderileceği URL'yi (sadece HTTP veya HTTPS) girer.

İkinci olarak, hedef belgenin geliştiricisi hedef belgede bir paylaşılan varlık tanımlayıp kaynak belgedeki paylaşılan varlık için kullanılanlarla aynı kimlik dizesi ve URL'yi girer. Alternatif olarak, hedef belgenin geliştiricisi, paylaşılan varlıkları gönderilmiş kaynak dosyadan hedef belge kütüphanesine sürükleyebilir. Yayınlama ayarlarında ayarlanmış ActionScript sürümü kaynak belgeninkiyle eşleşmelidir.

Her iki durumda da, paylaşılan varlıkların hedef belgede kullanılabilir olması için kaynak belge belirtilen URL'ye gönderilmelidir.

### Kaynak belgede çalışma zamanı paylaşılan varlıkları tanımlama

Bir kaynak belgedeki varlığın paylaşım özelliklerini tanımlamak ve varlığı hedef belgelere link oluşturmak üzere erişilebilir duruma getirmek için Sembol Özellikleri iletişim kutusunu veya Bağlantı Özellikleri iletişim kutusunu kullanın.

- 1 Kaynak belge açıkken Pencere > Kütüphane'yi seçin:
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Kütüphane panelinde bir film klibi, düğme veya grafik sembolü seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. Gelişmiş'i tıklayın.
  - Bir font sembolü, ses veya bitmap seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Bağlantı'yı seçin.
- 3 Bağlantı için varlığı hedef belgeye link oluşturmak üzere kullanılabilir yapmak amacıyla Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin Dışa Aktar'ı seçin.
- 4 Sembol için bir kimlik girin. Boşluk kullanmayın. Bu, Flash uygulamasının hedef belgeye link oluştururken varlığı tanımak için kullandığı addır.

**Not:** Flash bağlantı kimliğini ayrıca, ActionScript'te bir nesne olarak kullanılan bir film klibi veya düğmeyi tanımak için de kullanır. Bkz. Film klipleriyle çalışma, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) veya Film klipleriyle çalışma, [ActionScript 3.0'ı Programlama](#).

5 Paylaşılan varlığı içeren SWF dosyasının gönderileceği URL'yi girin ve Tamam'ı tıklayın.

SWF dosyasını yayınladığınızda, paylaşılan varlıkların hedef belgelerde kullanılabilir olması için SWF dosyasını belirttiğiniz URL'ye göndermelisiniz.

## Hedef belgeden çalışma zamanı paylaşılan varlıklarına link oluşturma

URL adresini girerek veya varlığı hedef belgeye sürükleyerek paylaşılan bir varlığa link oluşturabilirsiniz.

### Kimlik ve URL'yi girerek paylaşılan varlığın hedef belgeye link oluşturmalarını sağlama

- 1 Hedef belgede, Pencere > Kütüphane'yi seçin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Kütüphane panelinde bir film klibi, düğme, grafik sembolü, bitmap veya ses seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. Gelişmiş'i tıklayın.
  - Bir font sembolü seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Bağlantı'yı seçin.
- 3 Bağlantı için kaynak belgede varlığa link oluşturmak amacıyla Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin İç Aktar'ı seçin.
- 4 Sembol, bitmap veya ses için kaynak belgede sembol için kullanılan kimliğin aynısını girin. Boşluk kullanmayın.
- 5 Paylaşılan varlığı içeren kaynak SWF dosyasının gönderildiği URL'yi girin ve Tamam'ı tıklayın.

### Sürükleyerek paylaşılan varlığın hedef belgeye link oluşturmalarını sağlama

- 1 Hedef belgede, şunlardan birini yapın:
  - Dosya > Aç'ı seçin.
  - Dosya > İç Aktar > Harici Kütüphane Aç'ı seçin.
- 2 Kaynak belgeyi seçin ve Aç'ı tıklayın.
- 3 Paylaşılan varlığı kaynak belge Kütüphane panelinden, hedef belgenin Kütüphane panelinin içine veya Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.

### Hedef belgede sembol için paylaşımı kapatma

- 1 Hedef belgede, linkli sembolü Kütüphane panelinde seçin ve şunlardan birini yapın:
  - Varlık bir film klibi, düğme veya grafik sembolüyse, Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
  - Varlık bir font sembolüyse, Kütüphane Paneli menüsünden Bağlantı'yı seçin.
- 2 Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin İç Aktar'ın seçimini kaldırın ve Tamam'ı tıklayın.

## Sembolleri güncelleme veya değiştirme

Bir belgedeki bir film klibi, düğme veya grafik sembolünü, yerel ağınızda erişilebilen bir FLA dosyasındaki başka bir sembolle güncelleyebilir veya değiştirebilirsiniz. Hedef belgedeki sembolün orijinal adı ve özellikleri korunur, ancak sembolün içerikleri seçtiğiniz sembolün içerikleriyle değiştirilir. Seçili sembolün kullandığı varlıklar da ayrıca hedef belgeye kopyalanır.

- 1 Belge açırken, bir film klibi, düğme veya grafik sembolünü seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
- 2 Sembol Özellikleri iletişim kutusunun Bağlantı ve Kaynak alanları görünür değilse, Gelişmiş'i tıklayın.
- 3 Yeni bir FLA dosyası seçmek için Gözet'i tıklayın.

- 4 Kütüphane panelinde seçilen sembolü güncellemek veya değiştirmek için kullanılacak sembolü içeren FLA dosyasına gidin ve Aç'ı tıklatın.
- 5 Bir sembole gidin ve Tamam'ı tıklatın.
- 6 Sembol Özellikleri iletişim kutusunda, Kaynak'ın altında Yayınlamadan Önce Her Zaman Güncelle'yi seçin ve Tamam'ı tıklatın.

## Düğme sembolleriyle çalışma

### Düğme oluşturma

Düğmeler aslında dört karelik etkileşimli film klipleridir. Bir sembol için düğme davranışını seçtiğinizde, Flash dört karelik bir Zaman Çizelgesi oluşturur. İlk üç kare düğmenin üç olası durumunu gösterir; dördüncü kare düğmenin etkin alanını tanımlar. Zaman Çizelgesi gerçekten oynatılmaz; uygun kareye atlayarak, işaretçi hareketine ve eylemlerine tepki verir.

Bir düğmeyi etkileşimli yapmak için düğme sembolünün bir örneğini Sahne Alanı üzerine yerleştirip örneğe eylemler atayın. Eylemleri düğmenin Zaman Çizelgesi'ndeki karelere değil, düğmenin belgedeki örneğine atamalısınız.

Bir düğmenin Zaman Çizelgesi'ndeki her karenin belirli bir işlevi vardır:

- İlk kare Yukarı durumudur, işaretçinin düğmenin üzerinde olmadığı zamanlardaki düğmeyi temsil eder.
- İkinci kare Üzeri durumudur, işaretçi düğmenin üzerinde olduğundaki düğme görünümünü temsil eder.
- Üçüncü kare Aşağı durumudur, düğmenin tıklatılırken sahip olduğu görünümü temsil eder.
- Dördüncü kare Tıklatma durumudur, fare tıklatmasına yanıt veren alanı tanımlar. Bu alan SWF dosyası içinde görünmez.

Bir düğmeyi, bir film klibi sembolü veya bir düğme bileşeni kullanarak oluşturursunuz. İki tür bileşeni kullanmanın da avantajları vardır. Bir film klibi kullanarak bir düğme oluşturmak, düğmeye daha fazla kare eklemenizi veya karmaşık animasyonlar eklemenizi sağlar. Ancak, film klibi düğmeleri, düğme sembollerinden daha büyük bir dosya boyutuna sahiptirler. Bir düğme bileşeni kullanılması, düğmeyi başka bileşenlere bağlamanıza, bir uygulamada veri paylaşmanıza ve görüntülemenize olanak sağlar. Düğme bileşenlerinin ayrıca erişilebilirlik desteği gibi yerleşik özellikleri vardır ve bu bileşenler özelleştirilebilir. Düğme bileşenleri Button, RadioButton ve CheckBox'ı içerir. Daha fazla bilgi için, bkz. Button bileşeni, *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*,

[http://www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2clr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2clr_tr) veya *Button bileşenini kullanma*, *ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma*.

Bir düğme oluşturmak için:

- 1 Sahne Alanı üzerinde hiçbir şeyin seçilmediğinden emin olmak için Düzenle > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin.
- 2 Ekle > Yeni Sembol'ü seçin veya Control+F8 (Windows) veya Command+F8 (Macintosh) tuşlarına basın.

Düğmeyi oluşturmak için düğme karelerini anahtar karelere dönüştürün.

- 3 Yeni Oluştur iletişim kutusuna, yeni düğme sembolü için bir ad girin. Sembol Türü için Button seçeneğini belirleyin.

Flash sembol düzenleme moduna geçer. Zaman Çizelgesi üstbilgisi, Yukarı, Üzeri, Aşağı ve Vuruş olarak etiketlenen dört ardışık kareyi görüntülemek amacıyla değişir. İlk kare, Yukarı, boş bir anahtar karedir.

- 4 Düğmenin Yukarı durumu görüntüsünü oluşturmak için Zaman Çizelgesi'nde Yukarı karesini seçin ve sonra çizim araçlarını kullanın, bir grafik içe aktarın veya Sahne Alanı üzerine başka bir sembolün bir örneğini yerleştirin.

Düğmede bir grafik veya film klipi sembolü kullanabilirsiniz, ancak başka bir düğme kullanamazsınız. Düğmeye animasyon uygulamak için bir film klipi sembolü kullanın.

5 Üzeri karesini tıklatın ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare'yi seçin.

Flash, Yukarı karesinin içeriklerini çoğaltan bir anahtar kare ekler.

6 Üzeri durumunun düğme görüntüsünü değiştirin veya düzenleyin.

7 5. ve 6. adımları Aşağı karesi ve Vuruş karesi için tekrarlayın.

Vuruş karesi Sahne Alanı'nda görünmez, fakat düğme tıklatıldığında yanıt veren alanı tanımlar. Vuruş alanının grafiği, Yukarı, Aşağı ve Üzeri karelerinin tüm grafik öğelerini kapsayacak kadar geniş bir düz alan olmalıdır. Ayrıca, görünen düğmeden daha büyük de olabilir. Bir Vuruş karesi belirtmezseniz, Yukarı durumunun görüntüsü Vuruş karesi olarak kullanılır.

İşaretçiyi bir düğmenin üzerine getirmenin Sahne Alanı'nda başka bir grafiğin değişmesine neden olduğu ayrık bir üzerine gelme oluşturmak için Vuruş karesini diğer düğme karelerinden farklı bir konuma yerleştirin.

8 Düğmenin bir durumuna ses atamak için Zaman Çizelgesi'nde söz konusu durumun karesini seçin, Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve sonra Özellik denetçisinde Ses menüsünden bir ses seçin.

9 Bitirdiğinizde, Düzenle > Belgeyi Düzenle'yi seçin. Belgede düğmenin bir örneğini oluşturmak için Kütüphane panelinden düğme sembolünü sürükleyin.

### Ayrıca bkz.

“Flash uygulamasında ses kullanma” sayfa 280

## Düğmeleri etkinleştirme, düzenleme ve test etme

Varsayılan olarak, Flash siz düğmeleri oluştururken onları seçmeyi ve onlarla çalışmayı kolaylaştırmak için onları devre dışı tutar. Bir düğme devre dışıyken tıklatılırsa düğme seçilir. Bir düğme etkinken, SWF dosyası oynatılıyormuş gibi, belirttiğiniz fare olaylarına yanıt verir. Etkin düğmeleri yine de seçebilirsiniz. Çalışırken düğmeleri devre dışı bırakın ve davranışlarını hızla test etmek için düğmeleri etkinleştirin.

### Düğmeleri etkinleştirme ve devre dışı bırakma

❖ Kontrol Et > Basit Düğmeleri Etkinleştir'i seçin. Düğmelerin etkinleştirildiğini belirtmek için komutun yanında bir onay işareti görünür. Düğmeleri devre dışı bırakmak için komutu yeniden seçin.

Sahne Alanı üzerindeki düğmeler şimdi yanıt verir. İşaretçiyi bir düğme üzerinde gezdirdikçe, Flash Üzeri karesini görüntüler; düğmenin etkin alanı içinde tıklatıldığınızda, Flash Aşağı karesini görüntüler.

### Etkin bir düğmeyi seçme, taşıma veya düzenleme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Düğmenin etrafında bir seçim dikdörtgeni sürüklemek için Seçim aracını kullanın.
- Düğmeyi taşımak için ok tuşlarını kullanın.
- Özellik denetçisi görünür değilse, düğmeyi Özellik denetçisinde düzenlemek için Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin veya Alt (Windows) ya da Option (Macintosh) tuşunu basılı tutarken düğmeyi çift tıklatın.

### Düğmeyi test etme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Kontrol Et > Basit Düğmeleri Etkinleştir'i seçin. Düğmeyi test etmek için fareyi onun üzerine götürün.



- Kütüphane panelinde düğmeyi seçin ve Kütüphane önizleme penceresinde Oynat düğmesini tıklatın.
- Kontrol Et > Sahneyi Test Et veya Kontrol Et > Filmi Test Et'i seçin.

Düğmelerdeki film klipleri Flash geliştirme ortamında görünmez.

## Sembolleri ölçekleme ve ön belleğe alma

### 9 dilimli ölçekleme ve film klipi sembolleri hakkında

9 dilimli ölçekleme, bir film klipinin belirli alanlarına ölçeklemenin nasıl uygulanacağını belirtmenizi sağlar. 9 dilimli ölçeklemeyle, film klipinin ölçeklendiğinde doğru görüneceğinden emin olabilirsiniz. Normal ölçeklemeyle, Flash bir film klipinin tüm parçalarını eşit olarak ve hem yatay hem de dikey boyutta ölçekler. Çoğu film klipi için bu eşit ölçekleme, klipin grafiklerinin, özellikle dikdörtgen film kliplerinin köşesindekilerin, garip görünmesine neden olabilir. Bu, düğmeler gibi kullanıcı arabirimi öğesi olarak kullanılan film klipleri için çoğu kez doğrudur.

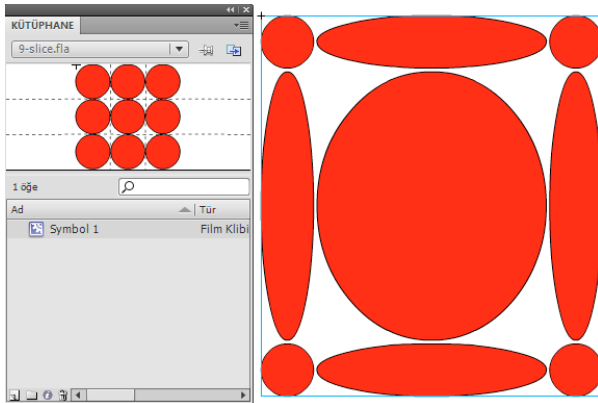
Film klipi görsel olarak ızgaraya benzer bir kaplamayla dokuz bölüme bölünür ve dokuz alanın her biri bağımsız olarak ölçeklenir. Film klipinin görsel doğruluğunu korumak için köşeler ölçeklenmezken, kalan alanlar gerektiği gibi daha küçük veya daha büyük olarak ölçeklenir (uzatılmaya karşıt olarak).

Bir film kliline 9 dilimli ölçekleme uygulandığında, klip Kütüphane paneli önizlemesinde kılavuzlarla birlikte görünür. Sahne Alanı üzerinde film klipinin örneklerini ölçeklerken Canlı Önizlemeyi Etkinleştir açıkça (Kontrol Et > Canlı Önizlemeyi Etkinleştir), 9 dilimli ölçeklemeyi Sahne Alanı üzerinde uygulanmış görürsünüz.

**Not:** 9 dilimli ölçekleme Grafik veya Düğme sembollerine uygulanamaz. 9 dilim etkinleştirilmiş film kliplerinin içindeki bitmapler normal olarak, 9 dilim deformasyonu olmadan ölçeklenir, buna karşın diğer film klipi içerikleri 9 dilim kılavuzlarına göre ölçeklenir.

**Not:** 9 dilimli ölçekleme, bazen "ölçek 9" olarak da adlandırılır.

9 dilim etkinleştirilmiş bir film klipi, içinde yuvalanmış nesneler içerebilir, ancak film klipinin içindeki yalnızca belirli tür nesneler 9 dilimli şekilde düzgün olarak ölçeklenir. Film klipi ölçeklendiğinde 9 dilimli ölçeklemeye uyacak dahili nesnelere sahip bir film klipi yapmak için bu yuvalanmış nesneler şekiller, çizim nesneleri, gruplar veya grafik sembolleri olmalıdır.



Kütüphane panelinde bulunan ve Sahne Alanı'nda ölçeklenmiş bir 9 dilim etkinleştirilmiş sembol

9 dilimli ölçekleme hakkında eğitim videoları için bkz:

- [www.adobe.com/go/vid0204\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0204_tr)

- [www.adobe.com/go/vid0205\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0205_tr)

## 9 dilimli ölçeklemeyle film klibi sembollerini düzenleme

Varsayılan olarak, dilim kılavuzları sembolün kenarından, sembolün genişliğinin ve yüksekliğinin %25'i (çeyreği) kadar uzağa yerleştirilir. Sembol düzenleme modunda, dilim kılavuzları sembolün üzerine koyulan noktalı çizgiler olarak görünür. Dilim kılavuzlarını çalışma alanı üzerinde sürüklediğinizde yapışmazlar. Sembol Sahne Alanı üzerindeyken kılavuzlar görünmez.

9 dilim etkinleştirilmiş sembolleri Sahne Alanı üzerinde yerinde düzenleyemezsiniz. Onları sembol düzenleme modunda düzenlemelisiniz.

**Not:** 9 dilim etkinleştirilmiş bir film klibi sembolünden yapılan örnekler dönüştürülebilir, ancak düzenlenmemelidir. Bu örnekleri düzenlemek umulmadık sonuçlara neden olabilir.

9 dilimli ölçekleme hakkında eğitim videoları için bkz:

- [www.adobe.com/go/vid0204\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0204_tr)
- [www.adobe.com/go/vid0205\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0205_tr)

## Varolan bir film klibi sembolü için 9 dilimli ölçeklemeyi etkinleştirme

- 1 Kaynak belge açıkken Pencere > Kütüphane'yi seçin.
- 2 Kütüphane panelinde bir film klibi, düğme veya grafik sembolü seçin.
- 3 Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
- 4 9 Dilimli Ölçekleme için Kılavuzları Etkinleştir'i seçin.

## 9 dilim etkinleştirilmiş film klibi sembolünü düzenleme

- 1 Şunlardan birini yaparak sembol düzenleme moduna girin:
  - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Düzenle'yi seçin.
  - Kütüphane panelinde sembolü seçin ve sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Düzenle'yi seçin.
  - Kütüphane panelinde sembolü çift tıklayın.
- 2 Yatay veya dikey kılavuzları taşımak için bir kılavuzu sürükleyip bırakın. Kılavuzun yeni konumu, sembolün Kütüphane önizlemesinde güncellenir.

## Film klibi ve düğme sembolleriyle birlikte çalışma zamanı bitmap önbellege alma özelliğini kullanma

Çalışma zamanı bitmap önbellege alma, statik bir film klibi (örneğin, bir arka plan görüntüsü) veya düğme sembolünün çalışma zamanında bir bitmap olarak önbellege alınacağını belirterek, oynatma performansını en iyileştirmenizi sağlar. Bir film klibini bitmap olarak önbellege almak, Flash Player'ın sürekli olarak görüntüyü yeniden çizmesini engelleyerek oynatma performansında önemli bir gelişme sağlar.

Örneğin, karmaşık bir arka plana sahip animasyonlar oluşturduğunuzda, arka plan için bir film klibi oluşturun. Arka plan, geçerli ekran derinliğinde saklanan bir bitmap olarak çizilir. Hızla çizilebilir, böylece animasyonun daha hızlı ve daha düzgünce oynatılmasını sağlar.

Bitmap önbellege alma olmadan animasyon çok yavaşça oynatılabilir.

Bitmap önbellege alma, bir film klibi kullanıp onu otomatik olarak yerinde dondurmanızı sağlar. Bir bölge değişirse, vektör verisi bitmap önbellegini günceller. Bu süreç, Flash Player'ın yapması gereken yeniden çizimlerin sayısını en aza indirir ve daha düzgün, daha hızlı oynatma performansı sunar.

Çalışma zamanı bitmap önbellege almayı, animasyondaki her karede film klibinin içeriğinin değil, konumunun değiştiği statik, karmaşık film klipleri üzerinde kullanın. Çalışma zamanı bitmap önbellege almayı kullanmanın sonucunda oluşan oynatma veya çalışma zamanı performansı iyileştirmesi, sadece karmaşık içerikli film kliplerinde fark edilebilir. Basit film klipleriyle çalışma zamanı bitmap önbellege alma, performansı geliştirmez.

Daha fazla bilgi için, bkz. Önbellege almayı etkinleştirme zamanı, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).

**Not:** Çalışma Zamanı Bitmap Önbellege Alma Kullan seçeneğini sadece film klibi ve düğme sembolleri için kullanabilirsiniz.

Şu koşullarda, bir film klibi bitmap kullanmaz (Çalışma Zamanı Bitmap Önbellege Alma Kullan seçiliyse bile), ancak bunun yerine film klibi veya düğme sembolünü vektör verisi kullanarak çizer:

- Bitmap çok büyükse (herhangi bir yönde 2880 pikselden daha büyükse).
- Bitmap ayırma işlemi yapamıyorsa (bellek dolu hatası vererek)

## Film klibi için bitmap önbellege almayı belirtme

- 1 Sahne Alanı'nda film klibi veya düğme sembolünü seçin.
- 2 Özellik denetçisinde, Çalışma Zamanı Bitmap Önbellege Alma Kullan'ı seçin.

## Semboller ve ActionScript

ActionScript® ile çalışma zamanında sembolleri kontrol edebilirsiniz. ActionScript'in kullanılması, FLA dosyalarınızda yalnızca Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturmanıza olanak sağlar.

### Örnekleri ve sembolleri ActionScript ile kontrol etme

Film klibi ve düğme örneklerini kontrol etmek için ActionScript®'i kullanın. Film klibi veya düğme örneğinin ActionScript ile kullanılabilmesi için benzersiz bir örnek adı olmalıdır. ActionScript'i kendiniz yazabilir ya da Flash içinde yer alan önceden tanımlı davranışları kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi almak için, bkz. Olayları işleme, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) veya Olayları işleme, [ActionScript 3.0'i Programlama](#).

**Ayrıca bkz.**

[“Sembollerini düzenleme”](#) sayfa 152

### Örnekleri davranışlarla kontrol etme

ActionScript Yayınlama ayarının ActionScript 2.0'a ayarlandığı FLA dosyalarında, belgedeki film klibi ve grafik örneklerini ActionScript yazmadan kontrol etmek için davranışları kullanabilirsiniz. Davranışlar, kendiniz ActionScript kodu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlaması eklemenizi sağlayan önceden yazılmış ActionScript komutlarıdır. Davranışlar ActionScript 3.0 uygulamasında bulunmaz.

Bir örneği bir karede yığın sırasının içinde yerleştirmenin yanı sıra, bir film klibini yüklemek veya boşaltmak, oynatmak, durdurmak, çoğaltmak veya sürüklemek için ya da bir URL'ye link oluşturmak için davranışları bir örnekle birlikte kullanabilirsiniz.

Buna ek olarak, harici bir grafik veya animasyonlu maskeyi bir film klibinin içine yüklemek için de davranışları kullanabilirsiniz.

Flash aşağıdaki tablodaki davranışları içerir.

| Davranış                          | Amaç                                                                                         | Seçin veya girin                                                                                 |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Grafik Yükle                      | Harici bir JPEG dosyasını bir film klibinin içine veya ekrana yükler.                        | JPEG dosyasının yolu ve dosya adı.<br>Grafığı alan film klibi veya ekranın örnek adı.            |
| Harici Film Klibi Yükle           | Harici bir SWF dosyasını bir hedef film klibinin içine veya ekrana yükler.                   | Harici SWF dosyasının URL'si.<br>SWF dosyasını alan film klibi veya ekranın örnek adı.           |
| Film Klibini Çoğalt               | Bir film klibi veya ekranı çoğaltır..                                                        | Çoğaltılacak film klibinin örnek adı.<br>Piksellerin orijinal kopyadan X uzaklığı ve Y uzaklığı. |
| Kareye veya etikete Git Ve Oynat  | Bir film klibini belirli bir kareden oynatır.                                                | Oynatılacak hedef klibin örnek adı.<br>Oynatılacak kare numarası veya etiketi.                   |
| Kareye veya etikete Git Ve Durdur | İsteğe bağlı olarak oynatma kafasını belirli bir kareye taşıyarak bir film klibini durdurur. | Durdurulacak hedef klibin örnek adı.<br>Durdurulacak kare numarası veya etiketi.                 |
| Öne Getir                         | Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasının en üstüne getirir.                              | Film klibi veya ekranın örnek adı.                                                               |
| İleri Getir                       | Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir yukarı konuma getirir.                      | Film klibi veya ekranın örnek adı.                                                               |
| Geriye Gönder                     | Hedef film klibini yığın sırasının en altına gönderir.                                       | Film klibi veya ekranın örnek adı.                                                               |
| Geriye Doğru Gönder               | Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir aşağı konuma gönderir.                      | Film klibi veya ekranın örnek adı.                                                               |
| Film Klibini Sürüklemeyi Başlat   | Bir film klibini sürüklemeye başlar.                                                         | Film klibi veya ekranın örnek adı.                                                               |
| Film Klibini Sürüklemeyi Durdur   | Geçerli sürüklemeyi durdurur.                                                                |                                                                                                  |
| Film Klibini Kaldır               | loadMovie() aracılığıyla yüklenen bir film klibini Flash Player uygulamasından kaldırır.     | Film klibinin örnek adı.                                                                         |

### Ayrıca bkz.

[“Davranışları kullanarak sesleri kontrol etme”](#) sayfa 288

[“Davranışları kullanarak video oynatmayı kontrol etme”](#) sayfa 305

## Davranış ekleme ve konfigüre etme

ActionScript Yayınlama ayarı ActionScript 2.0 veya daha öncesi olan bir FLA dosyasında çalıştığınızdan emin olun.

- 1 Davranışı tetikleyecek, düğme gibi bir nesne seçin.
- 2 Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Film Klibi alt menüsünden istenen davranışı seçin.

- 3 Davranışla kontrol edilecek film klibini seçin.
- 4 Göreceli veya mutlak bir yol seçin.
- 5 Gerekirse, davranış parametreleri için ayarları seçin veya girin ve Tamam'ı tıkkatın. Davranış için varsayılan ayarlar Davranışlar panelinde görünür.
- 6 Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıkkatın ve menüden bir fare olayı seçin. Bırak olayını kullanmak için seçeneği değıştirmeden bırakın.

### Ayrıca bkz.

“Göreceli yollar” sayfa 183

“Mutlak yollar” sayfa 183

## Özel davranışlar oluşturma

Özel davranışlar yazmak için istenilen davranış gerçekleştirecek ActionScript 2.0 kodunu içeren bir XML dosyası oluşturun ve dosyayı yerel bilgisayarınızın Davranışlar klasörüne kaydedin. Davranışlar şu konumda saklanır:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/kullanıcı adı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/dil/Configuration/Behaviors/

Kendi davranışlarınızı oluşturmada önce, XML dosyalarının sözdizimini ve bunun yanı sıra davranışları oluşturmak amacıyla kullanılan ActionScript kodunu da anlamak için Davranış XML dosyalarını inceleyin. Davranış yazmada yeniyseniz, arabirim öğeleri (iletişim kutuları gibi) oluşturmak için kullanılan XML etiketlerine ve davranışları oluşturmak için kullanılan kodlama dili olan ActionScript'e kendinizi alıştırmak. Arabirim öğelerini oluşturmada kullanılan XML hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*. ActionScript hakkında bilgi almak için bkz. *ActionScript 3.0'i Programlama* veya *Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme*.

Ayrıca, diğer Flash kullanıcılarının oluşturdukları davranışları Adobe Flash Exchange web sitesinden indirebilirsiniz. Adobe Exchange'i şu adreste ziyaret edebilirsiniz: [www.adobe.com/go/flash\\_exchange\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_exchange_tr).

- 1 Bir XML düzenleyicisi kullanarak varolan davranışın XML dosyasını açın ve dosyayı oluşturmak istediğiniz davranışa uygun bir biçimde yeniden adlandırın.
- 2 XML dosyasında behavior\_definition etiketinin category niteliği için yeni bir değeri girin.

Aşağıdaki XML kodu, Flash Davranışlar panelinde, altında davranışın listeleneceği myCategory adında bir kategori oluşturur.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

- 3 behavior\_definition etiketinin name niteliği için yeni bir değeri girin. Bu, davranışın Flash geliştirme ortamında görünen adı olacaktır.
- 4 (İstenirse) Özel davranışınız bir iletişim kutusu gerektirirse, <properties> ve <dialog> etiketlerini kullanarak parametreleri girin.

Kendi özel iletişim kutularınızı oluşturmak için kullanılan etiketler ve parametreler hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*.

- 5 <actionscrip> etiketine, davranış oluşturmak üzere ActionScript kodunu ekleyin.

ActionScript'te yeniyseniz, bkz. [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) veya [ActionScript 3.0'ı Programlama](#).

Örneğin (Movieclip\_loadMovie.xml davranış dosyasından) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[ //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
      loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
      $target$.loadMovie($clip$);
    }
  //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

**6** Dosyayı kaydedin ve davranışı test edin.

**Ayrıca bkz.**

“[Sembol örneğini parçalama](#)” sayfa 157

# Bölüm 7: Zaman Çizelgeleri ve Animasyon

## Zaman çizelgeleriyle çalışma

### Kareler ve anahtar kareler

Filmler gibi, Adobe® Flash® CS4 Professional belgeleri de zaman aralıklarını karelere böler. Zaman Çizelgesinde, belgenizin içeriğini düzenlemek ve kontrol etmek için bu karelerle çalışırsınız. Kareleri Zaman Çizelgesi'ne, karelerdeki nesnelerin tamamlanan içeriğinizde görünmesini istediğiniz sırada yerleştirin.

Bir *anahtar kare* Zaman Çizelgesi'nde yeni bir sembol örneğinin görüldüğü karedir. Bir anahtar kare, belgenizin bazı yönlerini denetlemek için ActionScript® kodu içeren bir kare de olabilir. Daha sonra eklemeyi düşündüğünüz semboller için yer tutucu olarak veya o kareyi açıkça boş bırakmak için Zaman Çizelgesi'ne bir *boş anahtar kare* de ekleyebilirsiniz.

*Özellik anahtar karesi*, animasyon için bir nesnenin özelliklerinde değişiklik tanımladığınız bir karedir. Flash akıcı animasyonlar oluşturmak için, özellik anahtar kareleri arasındaki özellik değerlerinin *arasını doldurabilir*, veya bunları otomatik olarak doldurabilir. Özellik anahtar kareleri her bir kareyi ayrı ayrı çizmeden animasyon oluşturmanızı sağladığından, animasyon oluşturma işlemini kolaylaştırır. Arası doldurulan animasyon içeren kareler dizisine *ara hareket* adı verilir.

*Arası doldurulan kare*, ara hareketin parçası olan herhangi bir karedir.

*Statik kare*, ara hareketin parçası olmayan herhangi bir karedir.

Belgenizdeki ve belgenizin animasyonundaki olaylar dizisini kontrol etmek için Zaman Çizelgesi'ndeki anahtar kareleri ve özellik anahtar karelerini düzenlersiniz.

### Ayrıca bkz.

“[Zaman Çizelgesi](#)” sayfa 20

“[Animasyon temelleri](#)” sayfa 186

“[Ara hareketler](#)” sayfa 190

### Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme

- Yeni bir kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin.
- Yeni bir anahtar kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare'yi seçin veya anahtar kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Anahtar Kare Ekle'yi seçin.
- Yeni bir boş anahtar kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare'yi seçin veya anahtar kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) ve bağlam menüsünden Boş Anahtar Kare Ekle'yi seçin.

## Zaman Çizelgesi'nde kare seçme

Flash, Zaman Çizelgesi'nde kareleri seçmek için iki farklı yöntem sunar. Kare temelli seçimde (varsayılan) kareleri Zaman Çizelgesi'nde tek tek seçersiniz. Yayılma temelli seçimde, bir anahtar kareden diğerine kadar olan bir kare dizisindeki herhangi bir kareyi tıklattığınızda, o kare dizisinin tamamı seçilir. Flash Tercihlerinde yayılma temelli seçimi belirtebilirsiniz.

- Bir kare seçmek için kareyi tıklatın. Yayılma Temelli Seçim özelliğini etkinleştirdiyseniz, Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak kareyi tıklatın.
- Birden çok bitişik kareyi seçmek için ilave kareleri Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Birden çok bitişik olmayan kareyi seçmek için, ilave kareleri Control tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).
- Zaman Çizelgesi'ndeki tüm kareleri seçmek için Düzenle > Zaman Çizelgesi > Tüm Kareleri Seç seçeneklerini belirleyin.
- Statik karelerin tüm yayılmasını seçmek için, iki anahtar kare arasındaki bir kareyi çift tıklatın. Yayılma Temelli Seçim özelliğini etkinleştirdiyseniz, sıradaki herhangi bir kareyi tıklatın.

## Yayılma temelli seçimi belirleme

- 1 Düzenle > Tercihler seçeneklerini belirleyin.
- 2 Genel kategorisini seçin.
- 3 Zaman Çizelgesi bölümünde, Yayılma Temelli Seçim'i seçin.
- 4 Tamam'ı tıklatın.

## Kare veya kare dizisini kopyalama ve yapıştırma

- ❖ Şunlardan birini yapın:
  - Kare veya kare dizisini seçin ve Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala seçeneklerini belirleyin. Değiştirmek istediğiniz kare veya kare dizisini seçin ve Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır seçeneklerini belirleyin.
  - Anahtar kareyi Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın ve yapıştırmak istediğiniz konuma sürükleyin.

## Kare veya kare dizisi silme

- ❖ Kare veya kare dizisini seçip, Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kaldır'ı seçin ya da kare veya kare dizisini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kareleri Kaldır seçeneğini belirleyin.

Çevreleyen kareler değişmeden kalır.

## Anahtar kare veya kare dizisini ve içeriklerini taşıma

- ❖ Anahtar kare veya anahtar kare dizisini istenilen konuma sürükleyin.

## Statik kare dizisinin uzunluğunu değiştirme

- ❖ Yayılma alanının başlangıç veya bitiş karelerini Control tuşuna basarak (Windows) veya Command tuşuna basarak (Macintosh) sola ya da sağa sürükleyin.

Kare kare animasyon dizisinin uzunluğunu değiştirmek için bkz. “[Kare kare animasyonlar oluşturma](#)” sayfa 222.



## Anahtar kareyi kareye dönüştürme

- ❖ Anahtar kareyi seçin ve Değiştir > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kareyi Temizle'yi seçin ya da anahtar kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Anahtar Kareyi Temizle'yi seçin.

Temizlenen anahtar kare ve bir sonraki anahtar kareye kadar olan tüm karelerin Sahne Alanı içeriği, temizlenen anahtar kareden bir önce gelen karenin Sahne Alanı içeriğiyle değiştirilir.

## Katmanları oluşturma ve düzenleme

Katmanlar, belgenizdeki çizimleri organize etmenizde yardımcı olur. Diğer bir katmandaki nesneleri etkilemeden, bir katmanda nesne çizebilir veya düzenleyebilirsiniz. Sahne Alanı'nın katman üzerinde hiçbir şey olmayan alanlarında, bu boşluktan alt katmanları görebilirsiniz.

Bir katmanda çizmek, boyamak veya bir klasörü değiştirmek için katmanı, etkinleştirmek amacıyla Zaman Çizelgesi'nde seçin. Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının yanındaki kalem simgesi, katman veya klasörün etkin olduğunu belirtir. Aynı anda sadece bir katman etkin olabilir (birden çok katmanın aynı anda seçilebilmesine karşın).

Bir Flash belgesi oluşturduğunuzda, bu belge tek bir katman içerir. Belgenizdeki resim, animasyon ve diğer öğeleri organize etmek için ilave katmanlar ekleyin. Ayrıca, katmanları gizleyebilir, kilitleyebilir veya yeniden yerleştirebilirsiniz. Oluşturabileceğiniz katmanların sayısı sadece bilgisayarınızın belleğiyle sınırlıdır ve katmanlar yayınlanan SWF dosyanızın boyutunu artırmaz. Sadece katmanlara yerleştirdiğiniz nesneler dosya boyutunu artırır.

Katmanları organize etmek ve yönetmek için katman klasörleri oluşturun ve katmanları bunların içine yerleştirin. Sahne Alanı'nda gördüklerinizi etkilemeden, Zaman Çizelgesi'ndeki katman klasörlerini genişletebilir veya daraltabilirsiniz. Ses dosyaları, ActionScript, kare etiketleri ve kare yorumları için ayrı katmanlar veya klasörler kullanın. Bu, belirtilen öğeleri kolayca bulup düzenlemenize yardımcı olur.

Karmaşık efektler oluşturmanıza yardımcı olması için çizim ve düzenlemeyi kolaylaştırmak ve katmanları maskelemek amacıyla özel kılavuz katmanlarını kullanın.

Flash uygulamasında kullanabileceğiniz beş tür katman vardır:

- Normal katmanlar, FLA dosyasındaki resimlerin çoğunu içerir.
- Maske katmanları, aşağılarındaki seçili katman bölümlerini gizlemek için maske olarak kullanılan nesneleri içerir. Daha fazla bilgi için bkz. “[Maske katmanlarını kullanma](#)” sayfa 226.
- Maskeli katmanlar, maske katmanı ile ilişkilendirdiğiniz bir maske katmanının altındaki katmanlardır. Maske katmanının yalnızca maskeyle kaplı olmayan bölümü görünebilir. Daha fazla bilgi için bkz. “[Maske katmanlarını kullanma](#)” sayfa 226.
- Kılavuz katmanları, diğer katmanlardaki nesnelerin düzenlenmesine veya diğer katmanlardaki klasik arası doldurulan animasyonların hareketlerine yol göstermesi için kullanılabilen konturları içerir. Daha fazla bilgi için bkz. “[Kılavuz katmanları](#)” sayfa 180 ve “[Bir yol boyunca klasik ara hareketi oluşturma](#)” sayfa 218.
- Kılavuzlu katmanlar, bir kılavuz katmanı ile ilişkilendirilmiş katmanlardır. Kılavuzlu katmandaki nesneler, kılavuz katmanındaki konturlar boyunca düzenlenebilir veya bu nesnelere animasyon uygulanabilir. Kılavuzlu katmanlar, statik resim ve klasik aralar içerebilir ancak ara hareketler içermez.

Normal, Maske, Maskeli ve Kılavuz katmanları, ara hareketler veya ters kinematik kemikler içerebilir. Bu katmanlardan birinde bu öğeler bulunduğunda, katmana eklenebilecek içeriğin türlerine yönelik sınırlamalar vardır. Daha fazla bilgi için bkz. “[Ara hareketler](#)” sayfa 190 ve “[Ters kinematik kullanma](#)” sayfa 228.

**Ayrıca bkz.**

“Zaman Çizelgesi'nde katman yüksekliğini değiştirme” sayfa 23

**Katman oluşturma**

Bir katman oluşturduğunuzda, bu, seçili katmanın üzerinde görünür. Yeni eklenen katman etkin katman olur.

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nin alt tarafındaki Yeni Katman düğmesini  tıklatın.
- Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Katman Ekle'yi seçin.

**Katman klasörü oluşturma**

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir katman veya klasör seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman Klasörü'nü seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Klasör Ekle'yi seçin. Yeni klasör, seçtiğiniz katman veya klasörün üzerinde görünür.
- Zaman Çizelgesi'nin altında Yeni Klasör simgesini  tıklatın. Yeni klasör, seçtiğiniz katman veya klasörün üzerinde görünür.

**Katman ve katman klasörlerini organize etme**

Belgenizi organize etmek için Zaman Çizelgesi'nde katman ve klasörleri yeniden yerleştirin.

Katman klasörleri, katmanları bir ağaç yapısında yerleştirmenize izin vererek, iş akışınızı organize etmenize yardımcı olur. Sahne Alanı'nda hangi katmanların görünür olduğunu etkilemeden bir klasörün içerdiği katmanları görmek için klasörü genişletin veya daraltın. Klasörler, katmanları veya başka klasörleri içerebilir; bu da, dosyalarınızı bilgisayarınızda organize etmenize benzer bir şekilde, katmanlarınızı organize etmenize izin verir.

Zaman Çizelgesi'ndeki katman kontrolleri bir klasördeki tüm katmanları etkiler. Örneğin, bir klasörü kilitlemek, klasörün içerisindeki tüm katmanları kilitler.

- Bir katman veya katman klasörünü bir katman klasörüne taşımak için katman veya katman klasörünün adını hedef katman klasörünün adına sürükleyin.
- Katman veya klasörlerin sırasını değiştirmek için Zaman Çizelgesi'ndeki bir veya daha fazla katman veya klasörü istenilen konuma sürükleyin.
- Bir klasörü genişletmek veya daraltmak için klasör adının solundaki üçgeni tıklatın.
- Tüm klasörleri genişletmek veya daraltmak için sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna (Macintosh) basıp sağ tıklatın ve Tüm Klasörleri Genişlet veya Tüm Klasörleri Daralt'ı seçin.

**Katman veya klasörü yeniden adlandırma**

Varsayılan olarak, yeni katmanlar oluşturuldukları sıraya göre adlandırılırlar: Katman 1, Katman 2, vs. İçeriklerini daha iyi yansıtmaları için katmanları yeniden adlandırın.

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasörün adını çift tıklatın ve yeni bir ad girin.
- Katman veya klasörün adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin. Ad kutusuna yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

- Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasörü seçin ve Düzenle > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin. Ad kutusuna yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıklayın.

### Katman veya klasör seçme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir katman veya klasörün adını tıklayın.
- Zaman Çizelgesi'nde katmanın herhangi bir karesini seçmek için tıklayın.
- Seçilecek katmanda bulunan bir nesneyi Sahne Alanı üzerinde seçin.
- Bitişik katman veya klasörleri seçmek için Zaman Çizelgesi'nde isimlerini Shift tuşuna basıp tıklayın.
- Bitişik olmayan katmanları veya klasörleri seçmek için, Zaman Çizelgesi'nde adlarını Control tuşuna basıp tıklayın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayın (Macintosh).

### Katman kopyalama

- 1 Katmanın tamamını seçmek için Zaman Çizelgesi'nde katmanın adını tıklayın.
- 2 Bir katman oluşturmak için Katman Ekle düğmesini tıklayın.
- 3 Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin.
- 4 Yeni katmanı tıklayın ve Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.

### Katman klasörünün içeriğini kopyalama

- 1 Klasörü daraltın (Zaman Çizelgesi'nde klasör adının solundaki üçgeni tıklayın) ve klasörün tamamını seçmek için klasör adını tıklayın.
- 2 Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin.
- 3 Bir klasör oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman Klasörü'nü seçin.
- 4 Yeni klasörü tıklayın ve Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.

### Katman veya klasör silme

- 1 Katmanı veya klasörü seçmek için Zaman Çizelgesi'ndeki adını veya katmandaki herhangi bir kareyi tıklayın.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Zaman Çizelgesi'ndeki Katmanı Sil düğmesini tıklayın.
  - Katman veya klasörü Katmanı Sil düğmesine sürükleyin.
  - Katman veya klasör adını sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Katmanı Sil'i seçin.

**Not:** Bir katman klasörünü sildiğinizde, içindeki tüm katmanlar ve içerikleri de silinir.

### Bir veya daha fazla katman veya klasörü kilitleme ve kilidini açma

- Bir katman veya klasörü kilitlemek için adının sağındaki Kilit sütununun içini tıklayın. Katman veya klasörün kilidini açmak için Kilit sütununun içini tekrar tıklayın.
- Tüm katman ve klasörleri kilitlemek için kilit simgesini tıklayın. Tüm katman ve klasörlerin kilidini açmak için aynı yeri tekrar tıklayın.
- Birden çok katman veya klasörü kilitlemek veya kilidini açmak için Kilit sütunu boyunca sürükleyin.

- Diğer tüm katman ve klasörleri kilitlemek için katman veya klasör adının sağındaki Kilit sütununun içini Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Tüm katman veya klasörlerin kilidini açmak için Kilit sütununu Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

## Katman ve katman klasörleri görüntüleme

### Katman veya klasör gösterme ya da gizleme

Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının yanındaki kırmızı X katman veya klasörün gizli olduğunu belirtir. Yayınlama ayarlarında, bir SWF dosyası yayınladığınızda gizli katmanların dahil edilip edilmeyeceğini seçebilirsiniz.

- Bir katman veya klasörü gizlemek için Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini tıklatın. Katman veya klasörü göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Zaman Çizelgesi'ndeki bütün katman ve klasörleri gizlemek için Göz simgesini tıklatın. Tüm katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Birden çok katman veya klasörü göstermek veya gizlemek için Göz sütunu boyunca sürükleyin.
- Geçerli katman veya klasör dışındaki bütün katman ve klasörleri gizlemek için katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

### Katman içeriğini anahatlar olarak görüntüleme

Bir nesnenin hangi katmana ait olduğunu ayırt etmek için bir katmandaki bütün nesneleri renkli anahatlar olarak görüntüleyin.

- O katmandaki bütün nesneleri anahatlar olarak göstermek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini tıklatın. Anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Bütün katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için anahat simgesini tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Geçerli katman dışındaki tüm katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

### Katmanın anahat rengini değiştirme

1 Şunlardan birini yapın:

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

2 Katman Özellikleri iletişim kutusunda, Anahat Rengi kutusunu tıklatın, yeni bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

**Not:** Katmandaki hareket yolları da katman anahat rengini kullanır.

## Kılavuz katmanları

Çizerken nesneleri hizalamanıza yardımcı olması için kılavuz katmanlar oluşturun ve diğer katmanlardaki nesneleri kılavuz katmanlarda oluşturduğunuz nesnelere hizalayın. Kılavuz katmanlar dışa aktarılmaz ve yayınlanan bir SWF dosyasında görünmez. Herhangi bir katman bir kılavuz katman olabilir. Kılavuz katmanlar, katman adının solundaki bir kılavuz simgesiyle belirtilir.

### Ayrıca bkz.

“Nesneleri hizalama” sayfa 123

“Ara hareketler” sayfa 190

“Ters kinematik kullanma” sayfa 228

“Bir yol boyunca klasik ara hareketi oluşturma” sayfa 218

## Kılavuz katmanı oluşturma

- ❖ Katmanı seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kılavuz'u seçin. Katmanı tekrar normal bir katmana dönüştürmek için Kılavuz'u tekrar seçin.

## Hareket kılavuzu katmanı oluşturma

*Klasik bir arası doldurulan animasyonda nesnelerin hareketini denetlemek için bir hareket kılavuzu katmanı oluşturun.*

*Ara hareket katmanını veya ters kinematik poz katmanını kılavuz katmanına sürükleyemezsiniz.*

- ❖ Normal bir katmanı kılavuz katmanına sürükleyebilirsiniz. Böylece, kılavuz katmanı hareket kılavuzu katmanına dönüştürülür ve normal katman yeni hareket kılavuzu katmanına bağlanır.

**Not:** Kılavuz katmanının yanlışlıkla dönüştürülmesini önlemek için tüm kılavuz katmanlarını katman sırasının en altına yerleştirin.

## Çoklu zaman çizelgeleri ve düzeyleri hakkında

Flash® Player yığma düzenli bir düzey sıralamasına sahiptir. Her Flash belgesinin, Flash Player'da 0. düzeyde bulunan bir ana Zaman Çizelgesi vardır. Başka Flash belgelerini (SWF dosyaları) Flash Player'a farklı düzeylerde yüklemek için `loadMovie` komutunu kullanabilirsiniz.

0. düzeyin üzerindeki düzeylere belge yüklerseniz, belgeler şeffaf kağıt üzerindeki çizimler gibi birbiri üzerine yığılır; Sahne Alanı'nda içerik olmadığında, bu boşluktan daha aşağı düzeylerdeki içeriği görebilirsiniz. 0. düzeye bir belge yüklerseniz, bu belge ana zaman çizelgesinin yerini alacaktır. Flash Player'ın herhangi bir düzeyine yüklenen her belgenin kendi zaman çizelgesi vardır.

Zaman Çizelgeleri birbirlerine ActionScript ile mesaj gönderebilirler. Örneğin, bir film klibinin son karesindeki bir eylem başka bir film klibinin oynatılmasını söyleyebilir. Bir zaman çizelgesini kontrol etmek amacıyla ActionScript'i kullanmak için, zaman çizelgesinin konumunu belirlemek üzere bir hedef yolu kullanmalısınız.

Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) içinde `MovieClip.loadMovie` yöntemine bakın.

## Yuvalanmış film klipleri ve üst-alt hiyerarşisi hakkında

Bir Flash belgesinde bir film klibi örneği oluştururken, film klibinin kendi zaman çizelgesi bulunur. Her film klibi sembolü kendi zaman çizelgesini içerir. Film klibinin zaman çizelgesi, belgenin ana zaman çizelgesinin içinde yuvalanmıştır. Ayrıca bir film klibi örneğini başka bir film klibi sembolünün içinde yuvalayabilirsiniz.

Bir film klipi Flash belgesi içinde oluşturulduğunda veya başka bir film klibinin içinde yuvalandığında, üst durumuna gelen bu belgenin veya film klibinin alt ögesi olur. Yuvalanmış film klipleri arasındaki ilişkiler hiyerarşiktir: üste yapılan değişiklikler alt ögeyi de etkiler. Her düzeyin kök Zaman Çizelgesi, kendi düzeyindeki tüm film kliplerinin üst ögesidir ve en tepedeki Zaman Çizelgesi olduğundan, üst ögesi yoktur. Film Gezgini panelindeyken, panel menüsünden Sembol Tanımlarını Göster seçeneğini belirleyerek bir belge içinde yuvalanan film kliplerinin hiyerarşisini görüntüleyebilirsiniz.

Film klipi hiyerarşisini anlamak için bir bilgisayardaki hiyerarşiyi düşünün: sabit diskin bir kök dizini (veya klasörü) ve alt dizinleri vardır. Kök dizini, bir Flash belgesinin ana (veya kök) Zaman Çizelgesi ile paraleldir: diğer her şeyin üstüdür. Alt dizinler film kliplerine benzerdir.

Flash'ta ilişkili nesneleri organize etmek için film klipi hiyerarşisini kullanabilirsiniz. Örneğin, Sahne Alanı boyunca hareket eden bir araba içeren bir Flash belgesi oluşturabilirsiniz. Arabayı temsil eden bir film klipi sembolü kullanabilir ve arabayı Sahne Alanı boyunca hareket ettirmek için bir ara hareket oluşturabilirsiniz.

Dönen tekerlekler eklemek amacıyla, araba tekerleği için bir film klipi oluşturabilir ve bu film klibinin `frontWheel` ve `backWheel` adında iki örneğini oluşturabilirsiniz. Sonra tekerlekleri arabanın film klibinin Zaman Çizelgesi üzerine (ana Zaman Çizelgesi üzerine değil) yerleştirebilirsiniz. `car` klibinin alt ögeleri olduklarından, `frontWheel` ve `backWheel`, `car` kliline yapılan herhangi bir değişiklikten etkilenirler; araba Sahne Alanı boyunca hareket ederken, onlar da arabayla birlikte hareket eder.

İki tekerlek örneğinin de dönmesi için tekerlek sembolünü döndüren bir ara hareket oluşturabilirsiniz. `frontWheel` ve `backWheel` kliplerini değiştirdikten sonra bile, üst film klipleri, `car`, üzerindeki ara hareketten etkilenmeye devam ederler; tekerlekler döner, ancak aynı zamanda üst film klipi `car` ile Sahne Alanı boyunca hareket ederler.

### Ayrıca bkz.

“Semboller, örnekler ve kütüphane varlıkları” sayfa 149

## Sahnelerle çalışma

Bir belgeyi temaya göre organize etmek için sahneleri kullanabilirsiniz. Örneğin, bir giriş, yükleme ekranı ve adlar dizini için ayrı sahneler kullanabilirsiniz. Sahneleri kullanmanın bazı dezavantajları olmasına karşın, uzun animasyonlar oluşturmak gibi bu dezavantajların çok azının geçerli olduğu durumlar vardır. Her sahne tek bir FLA dosyası içinde bulunduğundan sahneleri kullandığınızda çok sayıda FLA dosyasını yönetmek zorunda kalmaktan kurtulursunuz.

Sahneleri kullanmak, daha büyük bir sunum oluşturmak için çeşitli FLA dosyalarını birlikte kullanmaya benzer. Her sahnenin bir Zaman Çizelgesi vardır. Belgedeki kareler sahneler boyunca art arda numaralandırılır. Örneğin, bir belge her biri 10'ar karelik iki sahne içeriyorsa, Sahne 2'deki kareler 11–20 olarak numaralandırılır. Belgedeki sahneler, Sahne panelinde listelendikleri sırayla oynatılır. Oynatma kafası bir sahnenin son karesine ulaştığında, oynatma kafası sonraki sahneye ilerler.

### Sahnelerin dezavantajları

Bir SWF dosyası yayınladığınızda, her sahnenin Zaman Çizelgesi birleşerek SWF dosyasında tek bir Zaman Çizelgesi oluşturur. SWF dosyası derlendikten sonra, FLA dosyasını tek sahne kullanarak oluşturmuşsunuz gibi davranır. Bu davranış sebebiyle, sahnelerin bazı dezavantajları vardır:

- Sahneler belgelerin düzenlenmesini, özellikle de çok geliştiricili ortamlarda karmaşık hale getirebilirler. FLA belgesini kullanan herhangi birisi, kod ve varlıkları bulmak için FLA dosyası içerisinde birkaç sahne aramak durumunda kalabilir. Harici SWF içeriğini yüklemeyi ya da bunun yerine film klipleri kullanmayı düşünün.

- Sahneler sık sık büyük SWF dosyalarının oluşumuna sebep olurlar. Sahneleri kullanmak tek bir FLA dosyasına daha fazla içerik yerleştirmenizi özendirir, bu da daha büyük FLA dosyaları ve SWF dosyalarının oluşumuna sebep olur.
- Sahneler, kullanıcılar bir SWF dosyasının tamamını izlemeyi planlamıyorsa veya istemiyorsa bile, onları bütün SWF dosyasını aşamalı olarak indirmeye mecbur bırakır. Sahnelerden kaçınırsanız, kullanıcılar SWF dosyanızın içerisinde ilerledikçe, hangi içeriği indireceklerini kontrol edebilirler.
- Sahneler, ActionScript ile birlikte beklenmedik sonuçlar üretebilir. Her sahnenin Zaman Çizelgesi tek bir Zaman Çizelgesi üzerinde sıkıştırıldığından, ActionScript ve sahnelerinizde, genellikle ilave, karmaşık hata ayıklama gerektiren hatalarla karşılaşabilirsiniz.

### Sahne oynatımını denetleme

Her sahneden sonra bir belgeyi durdurmak veya duraklatmak için ya da kullanıcıların belgede doğrusal olmayan bir biçimde gezinmelerini sağlamak için ActionScript kullanılır. Daha fazla bilgi için bkz. “[ActionScript](#)” sayfa 338.

## Sahne panelini görüntüleme

- ❖ Pencere > Diğer Paneller > Sahne'yi seçin.

## Sahne ekleme

- ❖ Ekle > Sahne'yi seçin veya Sahne panelinde Sahne Ekle düğmesini  tıklatın.

## Sahne silme

- ❖ Sahne panelinde Sahneyi Sil düğmesini  tıklatın.

## Sahne adını değiştirme

- ❖ Sahne panelinde sahne adını çift tıklatın ve yeni adı girin.

## Sahneyi çoğaltma

- ❖ Sahne panelinde Sahneyi Çoğalt düğmesini  tıklatın.

## Belgede sahnenin sırasını değiştirme

- ❖ Sahne panelinde sahnenin adını farklı bir konuma sürükleyin.

## Belirli bir sahneyi görüntüleme

- ❖ Görünüm > Git'i seçin ve alt menüden sahnenin adını seçin.

# Zaman Çizelgeleri ve ActionScript

ActionScript® ile, çalışma zamanında Zaman Çizelgesi'ni kontrol edebilirsiniz. ActionScript'i kullanarak, FLA dosyalarınızda salt Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturabilirsiniz.

## Mutlak yollar

Bir mutlak yol belgenin yüklendiği düzeyin adıyla başlar ve hedef örneğine ulaşana kadar görünüm listesi içinde devam eder. Geçerli düzeyin en üst seviyesindeki Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için `_root` takma adını da kullanabilirsiniz. Örneğin, `oregon` film klibine başvuran `california` film klibindeki bir eylem, `_root.westCoast.oregon` mutlak yolunu kullanabilir.

Flash Player'da açılacak ilk belge 0. düzeye yüklenir. Yüklenen her ilave belgeye bir düzey sayısı atamalısınız. ActionScript içinde, yüklü bir belgeye başvurmak için mutlak bir başvuru kullandığınızda, `x` belgenin içine yüklendiği düzey sayısı olmak üzere, `_levelx` biçimini kullanın. Örneğin, Flash Player'da ilk açılan belge `_level0` adını alır; 3. düzeyde yüklü olan belge `_level3` adını alır.

Farklı düzeylerdeki belgeler arasında iletişim kurmak için hedef yolunda düzey adını kullanmalısınız. Şu örnek `portland` nesnesinin `georgia` film klibi içinde bulunan `atlanta` nesnesine (`georgiaoregon` ile aynı düzeydedir) nasıl başvuracağını gösterir:

```
_level5.georgia.atlanta
```

Geçerli düzeyin ana Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için `_root` takma adını kullanabilirsiniz. Ana Zaman Çizelgesi için `_root` takma adı `_level0` üzerindeki bir nesne tarafından kullanıldığında `_level0` yerine geçer. `_level5` içine yüklenmiş bir belge için `_root`, yine 5. düzeydeki bir film klibi tarafından kullanıldığında `_level5` ile aynıdır. Örneğin, `southcarolina` ve `florida` film klipleri aynı düzeye yüklenmişse, `southcarolina` örneğinde çağrılan bir eylem `florida` örneğini hedeflemek için şu göreceli yolu kullanabilir:

```
_root.eastCoast.florida
```

## Göreceli yollar

Bir göreceli yol, kontrol eden Zaman Çizelgesi ve hedef Zaman Çizelgesi arasındaki ilişkiye bağlıdır. Göreceli yollar Flash Player'ın yalnızca kendi düzeyi içerisindeki hedeflere başvurabilir. Örneğin, `_level0` üzerindeki bir eylemde, `_level5` üzerindeki bir Zaman Çizelgesi'ni hedef alan bir göreceli yol kullanamazsınız.

Bir göreceli yolda, `this` anahtar sözcüğünü geçerli seviyedeki geçerli Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için kullanın; `_parent` takma adını geçerli Zaman Çizelgesi'nin üst Zaman Çizelgesi'ni belirtmek için kullanın. `_parent` takma adını, Flash Player'ın aynı düzeyi içinde her defasında bir üst düzeye geçmek için kullanabilirsiniz. Örneğin, `_parent._parent` hiyerarşide iki seviye üstteki bir film klibini kontrol eder. Flash Player'ın herhangi bir düzeyindeki en tepedeki Zaman Çizelgesi, `_parent` değeri tanımsız olan tek Zaman Çizelgesi'dir.

`southcarolina` nesnesinin bir düzey altında bulunan `charleston` örneğinin Zaman Çizelgesi'ndeki bir eylem, `southcarolina` örneğini hedef almak için şu hedef yolu kullanabilir:

```
_parent
```

`charleston` içindeki bir eylemde `eastCoast` örneğine (bir üst düzey) başvurmak için şu göreceli yolu kullanabilirsiniz:

```
_parent._parent
```

`charleston` örneğinin Zaman Çizelgesi'ndeki bir eylemde `atlanta` örneğine başvurmak için şu göreceli yolu kullanabilirsiniz:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Göreceli yollar, komut dosyalarını yeniden kullanmak için faydalıdır. Örneğin, üstünü %150 büyüten bir film klibine şu komut dosyasını ekleyebilirsiniz:

```
onClipEvent (load) {_parent._xscale  
= 150;_parent._yscale = 150;  
}
```



Bu komut dosyasını başka bir film klipi örneğine ekleyerek yeniden kullanabilirsiniz.

**Not:** Sadece Flash Lite 1.0 ve 1.1 düğmelere komut dosyaları eklemeyi destekler. Film kliplerine komut dosyası eklemek desteklenmemektedir.

Mutlak veya göreceli yolun hangisini kullanırsanız kullanın, Zaman Çizelgesi'ndeki bir değişkeni veya bir nesnenin özelliğini nokta (.) ve sonrasında değişkenin veya özelliğin adıyla tanımlarsınız. Örneğin, şu deyim `form` örneğindeki `name` değişkenine "Gilbert" değerini verir.

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

## Mutlak ve göreceli hedef yollarını kullanma

Bir zaman çizelgesinden diğerine mesaj göndermek için ActionScript kullanabilirsiniz. Eylemi içeren zaman çizelgesi *kontrol eden zaman çizelgesi* adını alır ve eylemi alan zaman çizelgesi *hedef zaman çizelgesi* adını alır. Örneğin, bir zaman çizelgesinin son karesinde, başka bir zaman çizelgesinin oynatılmasını söyleyen bir eylem olabilir. Bir hedef zaman çizelgesine başvurmak için bir film klipinin görünüm listesindeki konumunu belirten bir hedef yolu kullanmalısınız.

Sıradaki örnek 0. düzeyde bulunan `westCoast` adındaki ve şu üç film klipini içeren bir belgenin hiyerarşisini göstermektedir: `california`, `oregon` ve `washington`. Bu film kliplerinin her biri ikişer film klipi içerir.

```
_level0
  westCoast
    california
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
    washington
      olympia
      ellensburg
```

Bir web sunucusunda olduğu gibi, Flash içindeki her zaman çizelgesine iki yolla başvurulabilir: mutlak yolla veya göreceli yolla. Bir örneğin mutlak yolu, eylemi çağıran zaman çizelgesinden bağımsız olarak her zaman düzey adından başlayan bir tam yoldur; `california` örneğinin mutlak yolu `_level0.westCoast.california` şeklindedir. Bir göreceli yol farklı konumlardan çağrıldığında farklı olur; örneğin, `california` örneğinin `sanfrancisco`'ya göre göreceli yolu `_parent` şeklindedir, ancak `portland` için `_parent._parent.california` şeklindedir.

### Ayrıca bkz.

[“FLA dosyalarını yapılandırma”](#) sayfa 430

[“Bir uygulamada ActionScript'i organize etme”](#) sayfa 432

## Hedef yolları belirtme

Bir film klipini, yüklenen SWF dosyasını veya düğmeyi kontrol etmek için bir hedef yolu belirtmelisiniz. Bunu elle, Hedef Yolu Ekle iletişim kutusunu kullanarak veya hedef yolu sonucunu veren bir ifade oluşturarak belirtebilirsiniz. Bir film klipi veya düğme için bir hedef yolu belirtmek amacıyla, film klipi veya düğmeye bir örnek adı atamalısınız. Yüklenen bir belge, düzey numarası (örneğin, `_level5`) örnek adı olarak kullanıldığından, bir örnek adı gerektirmez.

### Bir film klipi veya düğmeye örnek adı atama

1 Sahne Alanı'nda bir film klipi veya düğme seçin.

- 2 Özellik denetçisine bir örnek adı girin.

### Hedef Yolu Ekle iletişim kutusunu kullanarak hedef yolu belirtme

- 1 Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.

Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.

- 2 Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.
- 3 Komutta, hedef yolunu eklemek istediğiniz parametre kutusunu veya konumu tıklatın.
- 4 Komut bölmesinin üstündeki Hedef Yolu Ekle düğmesini  tıklatın.
- 5 Hedef yolu modu için Mutlak veya Göreceli'yi seçin.
- 6 Hedef Yolu Ekle görünüm listesinden bir film klibi seçin ve Tamam'ı tıklatın.

### Hedef yolu elle belirtme

- 1 Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.

Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.

- 2 Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.
- 3 Komutta, hedef yolunu eklemek istediğiniz parametre kutusunu veya konumu tıklatın.
- 4 Eylemler paneline bir mutlak veya göreceli hedef yolu girin.

### İfadeyi hedef yolu olarak kullanma

- 1 Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.

Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.

- 2 Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.
- 3 Şunlardan birini yapın:
  - Parametre kutusuna, bir hedef yolu sonucunu veren bir ifade girin.
  - Ekleme noktasını komuta yerleştirmek için tıklatın. Sonra, Eylemler araç kutusunun İşlevler kategorisinde `targetPath` işlevini çift tıklatın. `targetPath` işlevi bir film klibi başvurusunu bir dizeye dönüştürür.
  - Ekleme noktasını komuta yerleştirmek için tıklatın. Sonra, Eylemler araç kutusunun İşlevler kategorisinde `eval` işlevini seçin. `eval` işlevi bir dizeyi, `play` gibi yöntemleri çağırarak için kullanılabilecek bir film klibi başvurusuna dönüştürür.

Sıradaki komut `i` değişkenine 1 değerini atar. Sonra, bir film klibi örneği başvurusu oluşturmak için `eval` işlevini kullanır ve bunu `x` değişkenine atar. `x` değişkeni artık bir film klibi örneği başvurusudur ve `MovieClip` nesnesi yöntemlerini çağırabilir.

```
i = 1;  
x = eval("mc"+i);  
x.play();  
// this is equivalent to mc1.play();
```

Ayrıca, `eval` işlevini yöntemleri doğrudan çağırarak için şu örnekte de gösterildiği gibi kullanabilirsiniz:

```
eval("mc" + i).play();
```

# Animasyon temelleri

## Animasyon türleri

Adobe® Flash® CS4 Professional, animasyon ve özel efektler oluşturmak için çeşitli yöntemler sunar. Bu yöntemlerin her biri, ilginç animasyonlu içerikler oluşturmak için size farklı olanaklar sağlar.

Flash şu animasyon türlerini destekler:

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

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

**Ters Kinematik pozları** Ters kinematik pozları, şekil nesnelerini uzatıp bükmenize ve sembol örneklerinden oluşan grupları birbirine bağlamanıza ve bu sayede onların birlikte doğal bir biçimde hareket etmelerini sağlamanıza olanak tanır. Şekil nesnelerini veya linkli örnekleri ayrı karelerde farklı şekillerde konumlandırabilirsiniz, ve Flash, arada kalan karelerdeki konumları enterpolasyonlar.

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

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

### Ayrıca bkz.

[“Ara hareketler”](#) sayfa 190

[“Klasik aralar ile çalışma”](#) sayfa 214

[“Ters kinematik kullanma”](#) sayfa 228

[“Şekil arası doldurma”](#) sayfa 224

[“Kare kare animasyon”](#) sayfa 222

## Kare hızları hakkında

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

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

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

**Ayrıca bkz.**

“Yeni belge oluşturma” sayfa 42

**Zaman Çizelgesi'nde animasyonları temsil etme**

Flash, içeriğin bulunduğu her karede farklı göstergeler görüntüleyerek Zaman Çizelgesi'nde arası doldurulmuş animasyonu kare kare animasyondan ayırır.

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

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



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



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



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



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



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



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



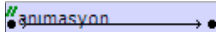
- Küçük *a* harfi, kareye Eylemler panelinde bir kare eylemi atandığını belirtir.



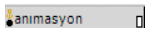
- Kırmızı bayrak, karenin bir etiket içerdiğini belirtir.



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



- Altın sarısı çapa, karenin adlı çapa olduğunu belirtir.



## Animasyondaki katmanlar hakkında

Bir Flash belgesindeki her sahne herhangi bir sayıdaki Zaman Çizelgesi katmanından oluşabilir. Bir animasyon dizisinin içeriklerini düzenlemek ve animasyonlu nesneleri ayırmak için katmanları ve katman klasörlerini kullanın. Bunları katmanlar ve klasörler halinde düzenlemek, üst üste geldikleri zaman silinmelerini, birbirlerine bağlanmalarını veya birbirlerinde parça oluşturmalarını engeller. Aynı anda birden fazla sembol veya metin alanının arası doldurulmuş hareketini içeren bir animasyon oluşturmak için, her nesneyi ayrı bir katmana yerleştirin. Statik resim dahil etmek için bir katmanı arka plan katmanı olarak kullanabilir ve ayrı bir animasyonlu nesne dahil etmek için ek katmanlardan faydalanabilirsiniz.

Bir ara hareket oluşturduğunuzda Flash, ara için seçtiğiniz nesneyi içeren katmanı bir ara doldurma katmanına dönüştürür. Ara doldurma katmanı, Zaman Çizelgesi'ndeki katman adının yanında bir ara simgesine sahiptir.

Aynı katmanda başka nesneler arası doldurulmuş nesne olarak bulunuyorsa Flash, orijinal katmanın üstüne veya altına gerektiğinde yeni katmanlar ekler. Orijinal katmanında, arası doldurulmuş nesnenin altında olan herhangi bir nesne, orijinal katmanın altında yeni bir katmana taşınır. Orijinal katmanında, arası doldurulmuş nesnenin üzerinde yer alan herhangi bir nesne, orijinal katmanın üzerindeki yeni bir katmana taşınır. Flash, bu yeni katmanları Zaman Çizelgesi'nde önceden var olan herhangi bir katmanın arasına ekler. Bu şekilde Flash, Sahne Alanı'ndaki bütün grafik nesnelerinin orijinal yığılma düzenini korur.

Ara doldurma katmanı, yalnızca ara yayılma alanları (bir ara içeren bitişik kare grupları), statik kareler, boş anahtar kareler veya boş kareler içerebilir. Her ara yayılma alanı yalnızca tek bir hedef nesne ve söz konusu hedef nesne için tek bir isteğe bağlı hareket yolu içerebilir. Ara doldurma katmanında çizim yapamayacağınız için, diğer katmanlarda ek aralar veya statik kareler oluşturun ve ardından bunları ara doldurma katmanına sürükleyin. Kare komut dosyalarını bir ara doldurma katmanına yerleştirmek için, bunları başka bir katmanda oluşturun ve daha sonra ara doldurma katmanına sürükleyin. Bir kare komut dosyası, yalnızca ara hareket yayılma alanının dışındaki bir karede bulunabilir. Genellikle, bütün kare komut dosyalarını yalnızca ActionScript içeren ayrı bir katmanda tutmak en iyisidir.

Bir belge birkaç katmana sahip olduğunda, nesneleri bir veya birden fazla katman üzerinde izlemek ve düzenlemek zor olabilir. Her seferinde tek bir katmanın içeriğiyle çalışırsanız bu görev daha kolay olur. Geçerli olarak üzerinde çalışmadığınız katmanları saklamak veya kilitlemek için, Zaman Çizelgesi'nde katman adının yanında bulunan Göz veya Kilit simgesini tıklatın. Katman klasörlerinin kullanılması, katmanları yönetilebilir gruplar halinde organize etmenize yardımcı olabilir.

## Arası doldurulmuş animasyon için nesneleri katmanlara dağıtma

Flash, bir nesneye ara hareket uyguladığınız zaman, o nesneyi otomatik olarak kendi ara doldurma katmanına taşır. Ancak, nesneleri kendi ayrı katmanlarına siz de dağıtabilirsiniz. Örneğin, içeriği düzenlerken nesneleri kendiniz dağıtmayı tercih edebilirsiniz. Manüel dağıtım nesnelere animasyon uygularken faydalıdır ve nesneler bir katmandan diğerine taşınırken onlar üzerinde tam bir kontrol sağlar.

Katmanlara Dağıt komutunu (Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katmanlara Dağıt) kullandığınızda Flash, seçilen her nesneyi yeni ve ayrı bir katmana dağıtır. Seçmediğiniz nesneler (diğer karelerdeki nesneler de dahil) orijinal katmanlarında korunur.

Katmanlara Dağıt komutunu; grafik nesneleri, örnekler, bitmapler, video klipleri ve parçalanmış metin blokları dahil, Sahne Alanı üzerindeki herhangi bir öğeye uygulayabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“Animasyondaki katmanlar hakkında” sayfa 188

“Metin parçalama” sayfa 259

“Ara hareketler” sayfa 190

## Katmanlara Dağıt komutuyla oluşturulan yeni katmanlar hakkında

Katmanlara Dağıt işlemi sırasında oluşturulan yeni katmanlar, her birinin içerdiği öğenin adına göre adlandırılır:

- Bir kütüphane varlığını (sembol, bitmap veya video klibi gibi) içeren yeni bir katman, varlıkla aynı adı alır.
- Adlı bir örnek içeren yeni bir katman, örneğin adını alır.
- Parçalanmış bir metin bloğunun bir karakterini içeren yeni bir katman, karakterle adlandırılır.
- Bir grafik nesnesi (adı olmayan) içeren yeni bir katman Katman1 (veya Katman2, vs) olarak adlandırılır, çünkü grafik nesnelerinin adları yoktur.

Flash, yeni katmanları seçilen katmanların altına ekler. Yeni katmanlar yukarıdan aşağıya doğru, seçilen öğelerin orijinal olarak oluşturulduğu sırada düzenlenir. Parçalanmış metinlerdeki katmanlar karakterlerin sırasında, ya soldan sağa, ya sağdan sola ya da yukarıdan aşağıya düzenlenir. Örneğin, *FLASH* metnini parçalayıp katmanlara dağıttığınızı varsayın. F, L, A, S ve H olarak adlandırılan yeni katmanlar F en üstte olacak şekilde yukarıdan aşağıya doğru düzenlenecektir. Bu katmanlar, metni ilk içeren katmanın hemen altında görünecektir.

## Nesneleri katmanlara dağıtma

- 1 Ayrı katmanlara dağıtmak istediğiniz nesneleri seçin. Nesneler tek bir katmanda veya aralıklı katmanlar içeren birden çok katmanda olabilir.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katmanlara Dağıt'ı seçin.
  - Seçilen nesnelerden birini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Katmanlara Dağıt'ı seçin.

## Ara hareketler

### Arası doldurulan animasyon hakkında

Bir *ara*, bir karedeki bir nesne özelliği için bir değer ve aynı özellik için başka bir karede başka bir değer belirleyerek oluşturulan bir animasyondur. Flash, söz konusu iki kare arasındaki o özellik için değerleri hesaplar. Ara sözcüğü "arasında" sözcüğünden türetilmiştir.

Örneğin Sahne Alanı'nın sol tarafına, Zaman Çizelgesi'nin 1. karesine bir film klipi yerleştirebilir ve ardından bu film klipini Sahne Alanı'nın sağ tarafına, 20. kareye taşıyabilirsiniz. Bir ara oluşturduğunuzda Flash, film klipinin, Sahne Alanı'nda sağ ve sol olmak üzere belirttiğiniz iki konum arasındaki tüm konumlarını hesaplar. Böylece film klipinin Sahne Alanı'nın sol tarafından sağ tarafına, 1. kareden 20. kareye ilerlediği bir animasyon elde edersiniz. Aradaki her karede, Flash film klipini sahne alanı mesafesinin 1/20'si oranında hareket ettirir.

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

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

3B hareket için FLA dosyasının yayınlama ayarlarında ActionScript 3.0 ve Flash Player 10'u hedeflemesi gerekir.

- X ve Y Eğriltme
- X ve Y Ölçekleme
- Renk efektleri

Renk efektleri; alfa (saydamlık), parlaklık, ton ve gelişmiş renk ayarlarını içerir. Renk efektlerinin arası yalnızca sembollerde doldurulabilir. Metin üzerinde bir renk etkisinin arasını doldurmak için, metni bir sembole dönüştürün.

- Filtre özellikleri (grafik sembollere uygulanan filtreler hariç)

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

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

Aşağıda yer alan ve Sahne Alanı'nın sol tarafından sağ tarafına, 1. kareden 20. kareye film klibi arası doldurma örneğinde, 1. ve 20. kareler özellik anahtar kareleridir. Animasyon uygulamak istediğiniz özellikler için açık değerler tanımlamak amacıyla Özellik denetçisini, Hareket Düzenleyicisi'ni, Dönüştürme panelini veya Araçlar panelindeki çeşitli araçları kullanabilirsiniz. Siz seçtiğiniz karelerdeki özellik değerlerini belirlersiniz ve Flash, gerekli özellik anahtar karelerini ara yayılma alanına ekler. Flash, oluşturduğunuz özellik anahtar karelerin arasındaki karelerde bu özelliklerin her birine yönelik değerleri enterpolasyonlar.

**Not:** *Flash Professional CS4 uygulamasından itibaren "anahtar kare" ve "özellik anahtar karesi" farklı birer kavram haline gelmiştir. Anahtar kare terimi, Zaman Çizelgesi'nde bulunan ve bir sembol örneğinin Sahne Alanı'nda ilk kez görüldüğü bir kare için kullanılır. Aynı bir terim olan özellik anahtar karesi ise, Flash CS4'te yeni olup ara hareketteki belirli bir zaman veya karede bir özellik için tanımlanan değeri ifade eder.*

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

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

Ara oluşturmadan önce, aşağıdaki Flash kavramlarını anlamanız yararlı olacaktır:

- Sahne Alanı'nda çizim yapma
- Zaman Çizelgesi katmanları ve tek bir katmanda ve katmanlar arasında nesnelerin yığılma düzeni
- Sahne Alanı'ndaki ve Özellik denetçisindeki nesneleri taşıma ve dönüştürme
- Zaman Çizelgesi'ni kullanma, nesne kullanım süresini ekleme ve belirli zamanlarda nesneler seçme
- Semboller. Arası doldurulabilir sembol türleri arasında film klipleri, düğmeler, grafikler ve metinler bulunur.
- İsteğe bağlı: Seçim ve Alt Seçim araçlarını kullanarak Bezier eğrisini düzenleme. Bu araçlar, ara hareket yollarını düzenlemek için kullanılabilir.

Bu kavramlar hakkında daha fazla bilgi için Ayrıca Bkz. bölümüne başvurun.

Animasyon hakkında eğitim videoları için şunlara bakın:

- Ara hareketler oluşturma: [www.adobe.com/go/lrvid4054\\_fl\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4054_fl_tr)
- Şekil arası oluşturma: [www.adobe.com/go/vid0124\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0124_tr)
- Maskeler oluşturma ve maskelere animasyon uygulama: [www.adobe.com/go/vid0127\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0127_tr)

### Ayrıca bkz.

“Çizim” sayfa 92

“Katmanları oluşturma ve düzenleme” sayfa 176

“Nesneleri dönüştürme” sayfa 115

“Zaman çizelgeleriyle çalışma” sayfa 174

“Sembollerle çalışma” sayfa 149

“Çizimleri ve şekilleri yeniden şekillendirme” sayfa 112



“Hareket hızı araları” sayfa 211

“Şekil arası doldurma” sayfa 224

“Metin parçalama” sayfa 259

“Grup ve nesneleri parçalama” sayfa 123

## Ara hareketler ile klasik aralar arasındaki farklar

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

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

- Klasik aralar, anahtar kareleri kullanır. Anahtar kareler bir nesnenin yeni bir örneğinin görüldüğü karelerdir. Ara hareketler ise kendileriyle ilişkilendirilmiş tek bir nesne örneğine sahip olabilirler ve anahtar kareler yerine özellik anahtar karelerini kullanırlar.
- Bir ara hareket, tüm ara yayılma alanında tek bir hedef nesneden oluşur.
- Hem ara hareketler hem de klasik aralar yalnızca belirli tür nesnelerin aralarının doldurulmasını sağlar. Bir ara hareket uygulanması sonucunda, ara oluşturulduğunda, izin verilmeyen nesne türleri film kliline dönüştürülür. Klasik ara uygulanması sonucunda, bunlar grafik sembollerine dönüştürülür.
- Ara hareketler, metnin arası doldurulabilir türde olduğunu düşünür ve metin nesnelerini film kliplerine dönüştürmez. Klasik aralar, metin nesnelerini grafik sembollerine dönüştürür.
- Ara hareket yayılma alanında kare komut dosyalarına izin verilmez. Klasik aralar, kare komut dosyalarına izin verir.
- Bir ara hedefteki herhangi bir nesne komut dosyası, ara hareket yayılma alanı boyunca değişemez.
- Ara hareket yayılma alanları, Zaman Çizelgesi’nde uzatılabilir, yeniden boyutlandırılabilir ve tek bir nesne gibi kabul edilir. Klasik aralar, Zaman Çizelgesi’nde ayrı ayrı seçilebilen kare gruplarından oluşur.
- Ara hareket yayılma alanındaki ayrı kareleri seçmek için, kareleri Ctrl tuşuna basıp (Windows) veya Command tuşuna basıp (Macintosh) tıklamalısınız.
- Klasik aralarda, hareket hızları, ara içindeki anahtar kareler arasında yer alan kare gruplarına uygulanabilir. Ara hareketlerde, hareket hızları bir ara hareket yayılma alanının tamamı boyunca uygulanır. Bir ara hareketin yalnızca belirli karelerinde hareket hızı uygulanması için özel hareket hızı eğrisinin oluşturulması gerekir.
- Renk tonu ve alfa saydamlığı gibi iki farklı renk efekti arasında animasyon uygulamak için klasik araları kullanabilirsiniz. Ara hareketler, her ara için yalnızca bir renk efekti uygulayabilir.
- 3B nesnelere animasyon uygulamak için yalnızca ara hareketler kullanılabilir. Klasik ara kullanarak bir 3B nesneye animasyon uygulayamazsınız.
- Yalnızca ara hareketler, hareket hazır ayarları olarak kaydedilebilir.
- Ara hareketlerde, bir özellik anahtar karesinde semboller takas edemez veya grafik sembolünün kare sayısını ayarlayamazsınız. Bu teknikleri içeren animasyonlar için klasik aralar gerekir.

## Hareket hazır ayarları uygulama

Hareket hazır ayarları, Sahne Alanı’ndaki bir nesneye uygulayabileceğiniz önceden konfigüre edilmiş ara hareketlerdir. Nesneyi seçip Hareket Hazır Ayarları panelindeki Uygula düğmesini tıklatmanız yeterlidir.

Hareket hazır ayarlarının kullanılması, Flash uygulamasında animasyon ekleme temellerini öğrenmenin hızlı bir yoludur. Hazır ayarların nasıl işlediğini gördüğünüzde, kendi animasyonlarınızı yapmanız daha da kolay olacaktır.

Kendi özel hazır ayarlarınızı oluşturabilir ve kaydedebilirsiniz. Bunlar, değiştirdiğiniz varolan hareket hazır ayarlarından veya kendi kendinize oluşturduğunuz özel aralardan olabilir.

Hareket Hazır Ayarları paneli, hazır ayarları içe ya da dışa aktarma olanağı da sunar. İşbirliği yaptığınız kişilerle hazır ayarları paylaşabilir veya Flash tasarım topluluğunun üyeleriyle paylaşılmış hazır ayarlardan yararlanabilirsiniz.

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

**Not:** Hareket hazır ayarları yalnızca ara hareketler içerebilir. Klasik aralar, hareket hazır ayarları olarak kaydedilemez.

Hareket hazır ayarlarıyla ilgili eğitim videosu için, bkz. Hareket Hazır Ayarlarını Kullanma, [www.adobe.com/go/lrvid4056\\_fl\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4056_fl_tr).

### Ayrıca bkz.

“Ara hareket oluşturma” sayfa 196

“Aranın hareket yolunu düzenleme” sayfa 198

### Hareket hazır ayarlarını önizleme

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

1 Hareket Hazır Ayarları panelini açın.

2 Listeden bir hareket hazır ayarı seçin.

Önizleme, panelin üst kısmındaki Önizleme bölmesinde oynatılır.

3 Önizlemeyi durdurmak için, Hareket Hazır Ayarları panelinin dışını tıklatın.

### Hareket hazır ayarını uygulama

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

Bir hazır ayar Sahne Alanı'ndaki bir nesneye uygulandığında Zaman Çizelgesi'nde oluşturulan aranın, Ara Hazır Ayarları paneliyle hiçbir ilişkisi kalmaz. Hareket Hazır Ayarları panelindeki bir hazır ayarı silmek veya yeniden adlandırmak, o hazır ayar ile önceden oluşturduğunuz hiçbir arayı etkilemez. Yeni bir hazır ayarı, paneldeki varolan bir hazır ayarın üzerine kaydederseniz, bu işlemin orijinal hazır ayarla oluşturulmuş olan diğer aralar üzerinde hiçbir etkisi olmaz.

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

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

**Not:** 3B film klbinin z eksenini konumuna animasyon uygulayan hareket hazır ayarları, film klbinin x ve y konumunu da deęiřmiř řekilde görüntülenmesine neden olur. Bunun nedeni, z eksenini boyunca hareketin, 3B ufuk noktasından (3B sembol örneęi Özellik denetçisinde ayarlanır) Sahne Alanı'nın kenarlarına yayılan görünmez perspektif çizgilerini takip etmesidir.

Hareket hazır ayarını uygulamak için:

- 1 Sahne Alanı'nda arası doldurulabilir bir nesne seçin. Arası doldurulabilir olmayan bir nesneye hareket hazır ayarı uygularsanız, söz konusu nesneyi sembole dönüřtürmenize olanak tanıyan bir iletiřim kutusu görüntülenir.
- 2 Hareket Hazır Ayarları panelinde bir hazır ayar seçin.
- 3 Paneldeki Uygula düğmesini tıklatın veya panel menüsünden Geçerli Konumda Uygula'yı seçin.

Hareket, Sahne Alanı'ndaki film klbinin geçerli konumundan başlayacak řekilde uygulanır. Hazır ayar kendisiyle iliřkilendirilmiř bir hareket yoluna sahipse, hareket yolu Sahne Alanı'nda görünür.

Hazır ayarın hareketinin Sahne Alanı'ndaki nesnenin geçerli konumunda sona ermesini sağlayacak řekilde hazır ayarı uygulamak için, Shift tuřuna basarak Uygula düğmesini tıklatın veya panel menüsünden Geçerli Konumda Sonlandır'ı seçin.

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

### Arayı özel hareket hazır ayarı olarak kaydetme

Kendi aranızı oluřturuyorsanız veya Hareket Hazır Ayarları panelinde uyguladıęınız bir ara üzerinde deęiřiklik yapıyorsanız, bunu yeni bir hareket hazır ayarı olarak kaydedebilirsiniz. Yeni hazır ayar, Hareket Hazır Ayarları panelindeki Özel Hazır Ayarlar klasöründe görüntülenir.

Özel arayı hazır ayar olarak kaydetmek için:

- 1 řu öğelerden birini seçin:
  - Zaman Çizelgesi'ndeki ara yayılma alanı
  - Özel aranın uygulandıęı Sahne Alanı'ndaki nesne
  - Sahne Alanı'ndaki hareket yolu
- 2 Hareket Hazır Ayarları panelindeki Hazır Ayar Olarak Seçimi Kaydet düğmesini tıklatın veya söz konusu seçimin bağlam menüsünden Hareket Hazır Ayar Olarak Kaydet'i seçin.

Yeni hazır ayar, Hareket Hazır Ayarları panelinde görüntülenir. Flash, hazır ayarı XML dosyası olarak kaydeder. Dosyalar řu dizinlerde saklanır:

- Windows: <hard disk>\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\<dil>\Konfigürasyon\Hareket Hazır Ayarları\
- Macintosh: <sabit disk>/Users/<kullanıcı>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/<dil>/Konfigürasyon/Hareket Hazır Ayarları/

**Not:** Özel hazır ayarları kaydetme, silme veya yeniden adlandırma işlemlerini geri alamazsınız.

### Ayrıca bkz.

“[Ara hareketleri oluřturma](#)” sayfa 195

### Hareket hazır ayarını içe aktarma

Hareket hazır ayarları XML dosyaları olarak saklanır. Hareket Hazır Ayarları paneline eklemek üzere bir XML ara dosyasını içe aktarın.

- 1 Hareket Hazır Ayarları panel menüsünde İçe Aktar seçeneğini belirleyin.
- 2 Aç iletişim kutusunda, içe aktarmak istediğiniz XML dosyasına gidip Aç düğmesini tıklatın.

Flash XML dosyasını açar ve hareket hazır ayarını panele ekler.

### Hareket hazır ayarını dışa aktarma

Hareket hazır ayarlarını diğer Flash kullanıcılarıyla paylaşılabilen XML dosyaları olarak dışa aktarabilirsiniz.

- 1 Hareket Hazır Ayarları panelinde hazır ayarı seçin.
- 2 Panel menüsünde Dışa Aktar seçeneğini belirleyin.
- 3 Farklı Kaydet iletişim kutusunda, XML dosyası için bir ad ve konum seçin; ardından Kaydet'i tıklatın.

### Hareket hazır ayarını silme

Hareket Hazır Ayarları panelindeki hazır ayarları kaldırabilirsiniz. Bir hazır ayarı kaldırdığınızda, Flash bu ayarın XML dosyasını diskten siler. Daha sonra tekrar kullanmak isteyebileceğiniz herhangi bir hazır ayarın önce kopyalarını dışarı aktararak yedeğini yaratmayı düşünün.

- 1 Hareket Hazır Ayarları panelinde silinecek hazır ayarı seçin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Panel menüsünde Kaldır seçeneğini belirleyin.
  - Paneldeki Ögeyi kaldır düğmesini tıklatın.

### Özel hazır ayarın özizlemesini oluşturma

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

- 1 Arası doldurulan animasyonu oluşturun ve özel hazır ayar olarak kaydedin.
- 2 Yalnızca aranın gösterimini içeren bir FLA dosyası oluşturun. FLA dosyasını özel hazır ayarla tam olarak aynı ada sahip olacak şekilde kaydedin.
- 3 Yayınla komutunu kullanarak FLA dosyasından bir SWF dosyası oluşturun.
- 4 SWF dosyasını, kaydettiğiniz özel hareket ayarını içeren XML dosyası ile aynı dizine yerleştirin. Dosyalar şu dizinlerde saklanır:
  - Windows: <hard disk>\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\<dil>\Konfigürasyon\Hareket Hazır Ayarları\
  - Macintosh: <sabit disk>/Users/<kullanıcı>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/<dil>/Konfigürasyon/Hareket Hazır Ayarları/

Özel ara, Hareket Hazır Ayarları panelinde seçildiğinde özizleme görüntülenir.

### Ara hareketleri oluşturma

Ara doldurma, sembol örneklerine ve metin alanlarına uygulanır. Yalnızca sembol örneklerinin ve metin alanlarının arası doldurulabilir. Diğer tüm nesne türleri, ara uygulandığında bir sembol içine sarılır. Sembol örneği, kendi zaman çizelgelerinde arası doldurulabilen yuvarlanmış semboller içerebilir.

Ara doldurma katmanının en küçük yapı taşı ara yayılma alanıdır. Ara doldurma katmanındaki ara yayılma alanı yalnızca bir sembol örneği içerebilir. Sembol örneği, ara yayılma alanının hedef örneği olarak adlandırılır. Ara yayılma alanına ikinci bir sembol eklenmesi aradaki orijinal sembolü değiştirir. Farklı bir sembolü kütüphaneden Zaman Çizelgesi'ndeki ara yayılma alanının üzerine sürükleyerek, bir aranın hedef nesnesini değiştirebilirsiniz. Sembolü, arayı ara doldurma katmanından kaldırmadan veya parçalamadan silebilirsiniz. Daha sonra ara doldurmaya farklı bir sembol örneği ekleyebilirsiniz. Ara yayılma alanının hedef sembolünün türünü de değiştirebilirsiniz.

Sahne Alanı'nda, Özellik denetçisinde veya Hareket Düzenleyicisi'nde tek tek özellik anahtar karelerini düzenleyebilirsiniz.

Bir katmanda nesneye veya nesneler kümesine bir ara doldurma eklediğinizde, Flash uygulaması bu kurallara göre katmanı ara doldurma katmanına dönüştürür veya katmandaki nesnelerin orijinal yığılma sırasını korumak için yeni katmanlar oluşturur:

- Katmanda seçim dışında başka nesne yoksa, katman bir ara doldurma katmanı olarak değiştirilir.
- Seçim, katmanın yığılma sırasının en altındaysa (diğer tüm nesnelerin altındaysa), seçilmeyen öğeleri tutması için orijinal katmanın yukarısında bir katman oluşturulur ve orijinal katman ara doldurma katmanı olur.
- Seçim, katmanın yığılma sırasının en üstündeyse (diğer tüm nesnelerin üstündeyse), yeni bir katman oluşturulur, seçim bu katmana taşınır ve bu katman ara doldurma katmanı olur.
- Seçim, katmanın yığılma sırasının ortasındaysa (seçimin yukarısında ve aşağısında seçilmemiş nesneler varsa), iki katman oluşturulur ve bu katmanlardan biri yeni ara doldurmayı tutar ve bunun yukarısındaki diğer katman da yığılma sırasının en üstündeki seçilmemiş öğeleri tutar. Yığılma sırasının en altındaki seçilmemiş öğeler, yeni eklenen katmanların aşağısında orijinal katmanda kalır.

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

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

Ara hareketlerle ilgili eğitim videosu için, bkz. Ara Hareketler Oluşturma, Bölüm 1, [www.adobe.com/go/lrvid4054\\_fl\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4054_fl_tr) ve Ara Hareketler Oluşturma, Bölüm 2, [www.adobe.com/go/lrvid4055\\_fl\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4055_fl_tr).

Ters Kinematik kemiklerinin arasını doldurma konusunda bilgi için, bkz. “Armatüre animasyon uygulama” sayfa 236.

### Ayrıca bkz.

“Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme” sayfa 207

“Armatüre animasyon uygulama” sayfa 236

“3B grafikler” sayfa 141

### Ara hareket oluşturma

1 Sahne Alanı'nda arası doldurulacak olan bir veya birden fazla nesne seçin.

Nesne şu katman türlerinin birinde bulunabilir: Normal, Kılavuz, Maske veya Maskeli.

2 Şunlardan birini yapın:

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

Söz konusu nesne, arası doldurulabilen bir nesne türü değilse, veya aynı katman üzerinde birden fazla nesne seçili ise, bir iletişim kutusu görünecektir. Bu iletişim kutusu, söz konusu seçimi bir film klibi sembolüne dönüştürmenize olanak tanır. İlerlemek için seçimi bir film klibine dönüştürün.

Arası doldurulan nesne, katmandaki tek öğeyse, Flash uygulaması, nesneyi içeren katmanı ara doldurma katmanına dönüştürür. Katmanda başka nesneler varsa, Flash uygulaması orijinal nesne yığınlama sırasını korumak için katmanları ekler ve arası doldurulan nesneyi kendi katmanına yerleştirir.

Orijinal nesne yalnızca Zaman Çizelgesi'nin birinci karesinde bulunuyorsa, ara yayılma alanının uzunluğu, süre olarak bir saniyeye eşittir. Kare hızı saniyede 24 kare ise, yayılma alanı 24 kare içerir. Kare hızı beş kare/saniyeden (fps) azsa, yayılma alanı beş kare uzunluğunda olur. Orijinal nesne birden fazla bitişik karede bulunuyorsa, ara yayılma alanı orijinal nesnenin kapladığı kare sayısını içerir.

Katman normal bir katmansa, bir ara doldurma katmanına dönüşür. Bir kılavuz katmanı, maske katmanı veya maskeli bir katmansa, ara kılavuz katmanına, ara maske katmanına, ara maskeli katmanına dönüşür.

- 3 Yayılma alanını istenilen uzunluğa kısaltmak veya genişletmek için ara yayılma alanının bir ucunu Zaman Çizelgesi'nde sürükleyin.

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

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

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

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

Hareket yolu, belirlediğiniz tüm konumları içerecek şekilde ayarlanır.

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

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

## Özellik denetçisini kullanarak konum haricindeki bir özelliğin arasını doldurma

Geçerli karedeki herhangi bir özelliğin değerini düzenlemek için Özellik denetçisini kullanın.

- 1 Sahne Alanı'nda bir nesne seçin.

- 2 Ekle > Ara Hareket seçeneklerini belirleyin.

Nesnenin bir sembole dönüştürülmesi gerekiyorsa, görüntülenen iletişim kutusunda Tamam'ı tıklayın. Flash, nesneyi bir film klibi sembolüne dönüştürür.

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

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

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

- 4 Sahne Alanı'nda nesne seçiliyken, alfa saydamlığı, eğriltme, vb. gibi konum haricindeki bir özellik için bir değer belirleyin. Özellik denetçisini veya Araçlar panelindeki araçlardan birini kullanarak değeri ayarlayın.

Yayılma alanının geçerli karesi bir özellik anahtar karesi olacaktır.

Ara yayılma alanlarında farklı türlerdeki özellik anahtar karelerini görüntülemek için, bir ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünde Anahtar Kareleri Görüntüle > özellik türü seçeneklerini belirleyin.

- 5 Sahne Alanı'ndaki ara doldurmayı görmek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kaydırın.

- 6 Ek özellik anahtar kareleri eklemek için, oynatma kafasını yayılma alanında istenilen kareye getirin ve özellik için Özellik Denetçisi'nde bir değer belirleyin.

**Not:** Hareket Düzenleyicisi ile ara doldurmanın tamamı boyunca özelliklerin arasını doldurabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. “Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme” sayfa 207.

### Varolan ara doldurma katmanına ek bir ara ekleme

Varolan ara doldurma katmanına ek aralar ekleyebilirsiniz.

❖ Şunlardan birini yapın:

- Katmana boş bir anahtar kare ekleyin (Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare), anahtar kareye öğeler ekleyin ve sonra bu öğelerden birinin veya birkaçının arasını doldurun.
- Ayrı bir katmanda bir ara oluşturun ve ardından yayılma alanını istenilen katmana sürükleyin.
- Başka bir katmandan statik bir kareyi ara doldurma katmanına sürükleyin ve ardından statik karedeki bir nesneye ara ekleyin.
- Boş bir anahtar kareyi, ara doldurma katmanına yerleştirin ve daha sonra Kütüphane panelinden sürükleyerek veya panodan yapıştırarak boş anahtar kareye bir nesne ekleyin. Daha sonra bu nesneye bir ara ekleyebilirsiniz.

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

### Aranın hareket yolunu düzenleme

Aranın hareket yolunu aşağıdaki şekillerde düzenleyebilirsiniz:

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

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

### Ayrıca bkz.

“Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme” sayfa 207

### Arası doldurulan nesnenin konumunu değiştirme

Bir hareket yolunu düzenlemenin en kolay yolu, aranın hedef örneğini ara yayılma alanındaki herhangi bir kareye taşımaktır. Söz konusu kare, bir özellik anahtar karesi içermiyorsa Flash, bir tane ekler.

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

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

### Sahne Alanı'ndaki bir hareket yolunun konumunu değiştirme

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

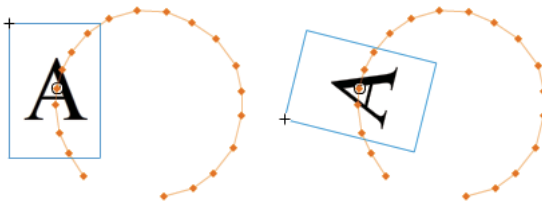
- 1 Araçlar panelinde Seçim aracını tıklatın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yaparak hareket yolunu seçin:
  - Hareket yolunu tıklatın. Flash, Özellik denetçisinde Ara Hareket özelliklerini görüntüler. Ara hedef örneğini tıklatmayın.
  - Her ikisini de seçmek için hareket yolu ve hedef örneği etrafına bir çerçeve sürükleyin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yaparak hareket yolunu taşıyın:
  - Yolu, Sahne Alanı'nda istenilen konuma sürükleyin.
  - Özellik denetçisinde yol için X ve Y değerlerini belirleyin. X ve Y değerleri, hareket yoluna ait sınırlama kutusunun sol üst köşesi içindir.
  - Hareket yolunu taşımak için Ok tuşlarını kullanın.

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

### Seçim ve Alt Seçim araçlarıyla hareket yolunun şeklini düzenleyin.

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

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



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

- 1 Araçlar panelinde Seçim aracını tıklatın.



- 2 Hareket yolunun ve ara hedefi örneğinin seçili olmamasını sağlamak için Sahne Alanı'nda bunların dışında bir yeri tıklatın.
- 3 Seçim aracı ile, yeniden şekillendirmek üzere hareket yolunun herhangi bir parçayı sürükleyin. İlk önce parçayı seçmek için tıklatmayın.
- 4 Yoldaki bir özellik anahtar karesi noktasına ait Bezier denetim noktalarını göstermek için, Alt Seçim aracını tıklatın ve ardından yolu tıklatın.

Özellik anahtar kare noktaları, hareket yolunda denetim noktaları (küçük baklavalara) olarak görüntülenir.

- 5 Bir denetim noktasını taşımak için Alt Seçim aracıyla sürükleyin.
- 6 Bir denetim noktasının etrafındaki yolun eğrisini düzenlemek için, denetim noktasının Bezier tutamaçlarını Alt Seçim aracıyla sürükleyin.

Tutamaçlar genişletilmemişse, Alt tuşuna basıp (Windows) veya Option tuşuna basıp (Macintosh) denetim noktasını sürükleyerek bunları genişletebilirsiniz.

### Serbest Dönüştürme aracıyla hareket yolunu düzenleme

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

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

### Aradan hareket yolunu silme

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

### Hareket yolunu kontur olarak kopyalama

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

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

### Özel bir konturu hareket yolu olarak uygulama

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

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

Konturun kapatılmaması gerekir. Yalnızca kesintisiz konturlar kullanılabilir.

- 2 Zaman Çizelgesi'nde bir ara yayılma alanı seçin.
- 3 Ara yayılma alanı seçiliyken konturu yapıştırın.

Flash, konturu seçilen ara yayılma alanı için yeni hareket yolu olarak uygular. Aranın hedef örneği artık yeni kontur boyunca hareket eder.

- 4 Konturun başlangıç ve bitiş noktalarını ters çevirmek için, ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh); daha sonra ara yayılma alanı bağlam menüsünde Hareket Yolu > Yolu Ters Çevir seçeneklerini belirleyin.

### Gezen özellik anahtar karelerini kullanma

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

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

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

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

Bir aranın tamamına yönelik olarak gezen anahtar karelerini etkinleştirmek için:

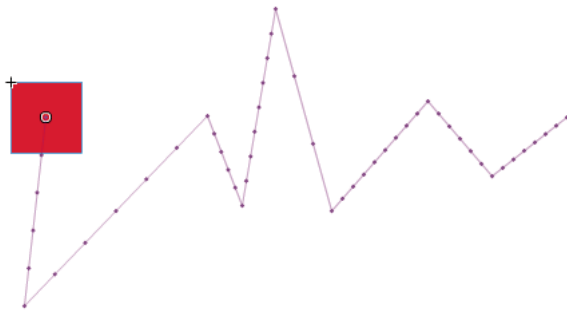
- Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh), ardından bağlam menüsünde Hareket Yolu > Anahtar kareleri gezen olarak değiştir seçeneklerini belirleyin.

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

- Hareket Düzenleyicisi panelinde özellik anahtar karesini sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın ve bağlam menüsünde gezen seçeneğini belirleyin. Hareket Düzenleyicisi hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "[Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme](#)" sayfa 207

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

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



Gezen anahtar karelerine sahip bir hareket yolu devre dışı bırakılmıştır. Karelerin eşit olmayan dağılımının hareket hızında eşitsizliklere yol açtığını unutmayın.



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

## Zaman Çizelgesi'ndeki ara yayılma alanlarıyla çalışma

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

Zaman Çizelgesi'ndeki ara yayılma alanlarını ve kareleri seçmek için şunlardan birini yapın:

- Tüm ara yayılma alanını seçmek için yayılma alanını tıklatın.
- Bitişik olmayan yayılma alanları da dahil olmak üzere birden çok ara yayılma alanı seçmek için her alanı Üst Karakter tuşunu basılı tutarak tıklatın.
- Bir ara yayılma alanındaki tek bir kareyi seçmek için, yayılma alanı içindeki kareyi Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).
- Bir yayılma alanı içindeki birden çok bitişik kareyi seçmek için, yayılma alanının içinde Ctrl tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh).
- Farklı katmanlardaki birden çok ara yayılma alanının nulu kareleri seçmek için, birden çok katmanda Ctrl tuşuna basıp kareleri sürükleyin.
- Bir ara yayılma alanında tek bir özellik anahtar karesini seçmek için, Ctrl tuşuna basıp özellik anahtar karesini tıklatın. Böylece özellik anahtar karesini yeni bir konuma sürükleyebilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“[Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme](#)” sayfa 207

## Ara yayılma alanlarını taşıma, çoğaltma veya silme

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

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

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

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

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

### Bitişik ara yayılma alanlarını düzenleme

- Kesme çizgisini iki bitişik ara yayılma alanı arasında taşımak için sürükleyin.  
Her ara yeniden hesaplanır.
- İki bitişik ara yayılma alanının bitişik başlangıç ve bitiş karelerini birbirinden ayırmak için, Alt tuşunu (Windows) veya Command tuşunu (Macintosh) basılı tutarak ikinci yayılma alanının başlangıç karesini sürükleyin.  
Böylece, iki yayılma alanı arasındaki kareler için yer açılmış olur.
- Ara yayılma alanını iki ayrı yayılma alanına bölmek için, yayılma alanında tek bir kareyi Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve ardından yayılma alanı bağlam menüsünden Hareketi Böl seçeneğini belirleyin.  
Her iki ara yayılma alanı aynı hedef örneğe sahip olur.

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

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

### Ara yayılma alanının uzunluğunu düzenleme

- Bir animasyonun uzunluğunu değiştirmek için, ara yayılma alanının sağ veya sol kenarını sürükleyin.  
Bir yayılma alanının kenarı başka bir yayılma alanının karelerinin içine sürüklendiğinde, ikinci yayılma alanının söz konusu kareleri değiştirilir.
- Sahne Alanı'nda, arası doldurulan nesneyi kendi arasının herhangi bir ucunun ötesine genişletmek için, ara yayılma alanının herhangi bir ucundaki karesini Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin. Flash, bu karelerin arasını doldurmadan yayılma alanının sonuna kareler ekler.

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

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

### Ara yayılma alanına kareler ekleme veya buradaki kareleri kaldırma

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

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

### Bir aranın hedef örneğini değiştirme veya kaldırma

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

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

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

### Ara yayılma alanının özellik anahtar karelerini görüntüleme ve düzenleme

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

### Bir ara içinde 3B özellik anahtar kareleri ekleme veya kaldırma

- ❖ Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden 3B ara seçin.

Ara yayılma alanında 3B özellik anahtar karesi yoksa, Flash, varolan her X ve Y konum ve dönüş özellik anahtar karesine bunları ekler. Ara yayılma alanında zaten 3B özellik anahtar karesi bulunuyorsa, Flash, bunları kaldırır.

### Ara hareketi kopyalayıp yapıştırma

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

- 1 Kopyalamak istediğiniz arası doldurulan özellikleri içeren ara yayılma alanını seçin.
- 2 Düzenle > Zaman Çizelgesi > Hareketi Kopyala'yı seçin.
- 3 Kopyalanan aranın yerleştirileceği ara yayılma alanını seçin.
- 4 Düzenle > Zaman Çizelgesi > Hareketi Yapıştır'ı seçin.

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

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

### Ara hareket özelliklerini kopyalama ve yapıştırma

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

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

Hedef karenin, ara yayılma alanında olması gerekir.

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

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

### Ara yayılma alanını kare kare animasyona dönüştürme

Ara hareket yayılma alanını kare kare animasyona dönüştürebilirsiniz. Kare kare animasyonda her kare, her biri ayrı animasyonlu sembol örnekleri içeren ayrı anahtar kareler (özellik anahtar kareleri değil) içerir. Kare kare animasyon, enterpolasyonlu özellik değerleri içermez. Daha fazla bilgi için, bkz. "[Kare kare animasyon](#)" sayfa 222

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

## Hareketi ActionScript 3.0 olarak kopyalama

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

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

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

- Konum
- Ölçekleme
- Eğriltme
- Döndürme
- Dönüştürme Noktası
- Renk
- Harmanlama Modu
- Yola Yönlendirme
- Bitmap Olarak Ön Belleğe Al Ayarı
- Hareket Hızı
- Filtreler
- 3B dönüş ve konum

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

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

**2** Şunlardan birini yapın:

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

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

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

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

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

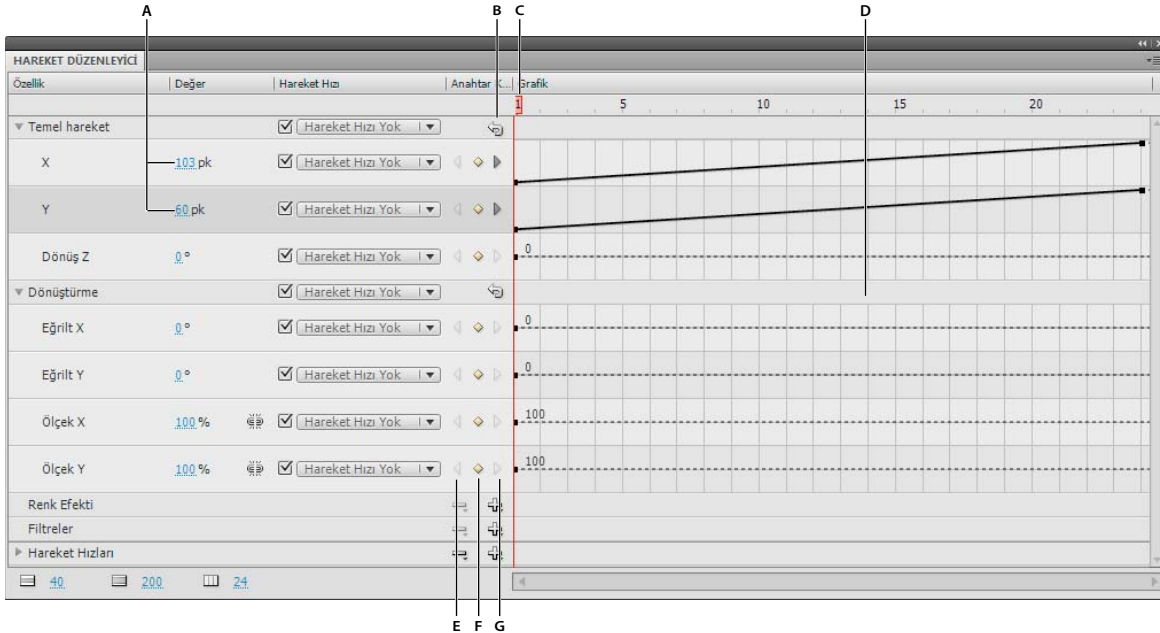
ActionScript ile animasyon uygulama hakkında daha fazla bilgi için bkz. `fl.motion` sınıfları, *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

## Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme

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

Hareket Düzenleyicisi paneli şunları yapmanıza olanak verir:

- Tek tek özellik anahtar karelerinin değerini ayarlayın.
- Ayrı ayrı özellikler için özellik anahtar kareleri ekleme veya bu kareleri kaldırma.
- Özellik anahtar karelerini ara içindeki farklı karelere taşıyın.
- Bir özellik eğrisini bir özellikten diğerine kopyalayıp yapıştırın.
- Tek tek özellikler için anahtar karelerini tersine çevirin.
- Tek tek özellikleri veya özellik kategorilerini sıfırlayın.
- Bezier kontrollerini kullanarak ayrı ayrı çoğu özelliğin ara eğrilerinin şekli üzerinde tam kontrol sağlama. (X, Y ve Z özellikleri Bezier kontrolleri içermez.)
- Filtre veya renk efekti ekleme veya kaldırma ve ayarlarını belirleme.
- Ayrı ayrı özelliklere ve özellik kategorilerine farklı hazır ayarlı kare hızları ekleme.
- Özel kare hızı eğrileri oluşturma.
- Arası doldurulan ayrı özelliklere veya özellik gruplarına özel hareket hızı ekleme.
- X, Y, ve Z özelliklerine yönelik olarak ayrı ayrı özellik anahtar kareleri için gezme özelliğini etkinleştirme. Gezme özelliği, düzgün hareket yaratmak için özellik anahtar karesinin farklı karelere veya ayrı ayrı kareler arasına taşınmasına olanak tanır.



Hareket Düzenleyicisi

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



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

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

Bazı özellikler, Zaman Çizelgesi'ndeki bir nesnenin ömrü boyunca yalnızca tek bir değer alabileceği için, bu tür özelliklerin arası doldurulamaz. Degradе Eğim filtresinin Kalite özelliği buna bir örnektir. Bu özellikler, Hareket Düzenleyicisi'nde ayarlanabilir, ancak grafik içermezler.

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

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

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

Hareket Düzenleyicisi ile ilgili eğitim videosu için, bkz. Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma, [www.adobe.com/go/lrvid4057\\_fl\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4057_fl_tr).

### Ayrıca bkz.

“Kalem aracı ile çizim yapma” sayfa 104

“Hareket hızı araları” sayfa 211

## Hareket Düzenleyicisi görüntüsünü denetleme

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

- Hareket Düzenleyicisi'nde hangi özelliklerin görüntüleneceğini belirlemek için, bir özelliğin yanındaki üçgeni tıklatarak kategoriye genişletin veya daraltın.
- Hareket Düzenleyicisi'nde gösterilen aranın kare sayısını kontrol etmek için, Hareket Düzenleyicisi'nin alt kısmındaki Görüntülenebilir Kareler alanına görüntülemek istediğiniz kare sayısını girin. Maksimum kare sayısı, seçilen ara yayılma alanındaki toplam kare sayısıdır.
- Özellik eğrisinin genişletilmiş ve daraltılmış görünümü arasında geçiş yapmak için özellik adını tıklayın. Genişletilmiş görünüm, özellik eğrisinin düzenlenmesi için daha fazla alan sağlar. Hareket Düzenleyicisi'nin alt kısmındaki Grafik Boyutu ve Genişletilmiş Grafik Boyutu alanlarını kullanarak daraltılmış ve genişletilmiş görünümünün boyutunu belirleyebilirsiniz.
- Grafik alanındaki araç ipuçlarını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için, panel seçenekleri menüsünden Araç İpuçlarını Göster seçeneğini belirleyin.

- Bir araya yeni bir renk efekti veya filtre eklemek için, bir özellik kategorisi sırasındaki Ekle düğmesini tıklatın ve eklemek istediğiniz öğeyi seçin. Yeni öğe, anında Hareket Düzenleyicisi'nde görüntülenir.

### Özellik eğrilerinin şeklini düzenleme

Hareket Düzenleyicisi, X, Y ve Z hariç olmak üzere, bir araya ait her özellik eğrisinin şeklini tam olarak denetlemenize olanak tanır. Bütün diğer özellikler için ise, her grafiğin eğrisini standart Bezier denetimleriyle düzenleyebilirsiniz. Bu kontrolleri kullanmak, Seçim aracıyla veya Kalem aracıyla konturları düzenlemeye benzer. Özellik değerini artırmak için eğri parçasını veya denetim noktasını yukarı doğru, bu değeri azaltmak içinse aşağı doğru hareket ettirin.

Doğrudan özellik eğrileriyle çalışarak şunları yapabilirsiniz:

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

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

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

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

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

## Özellik anahtar kareleri ile çalışma

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

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

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

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

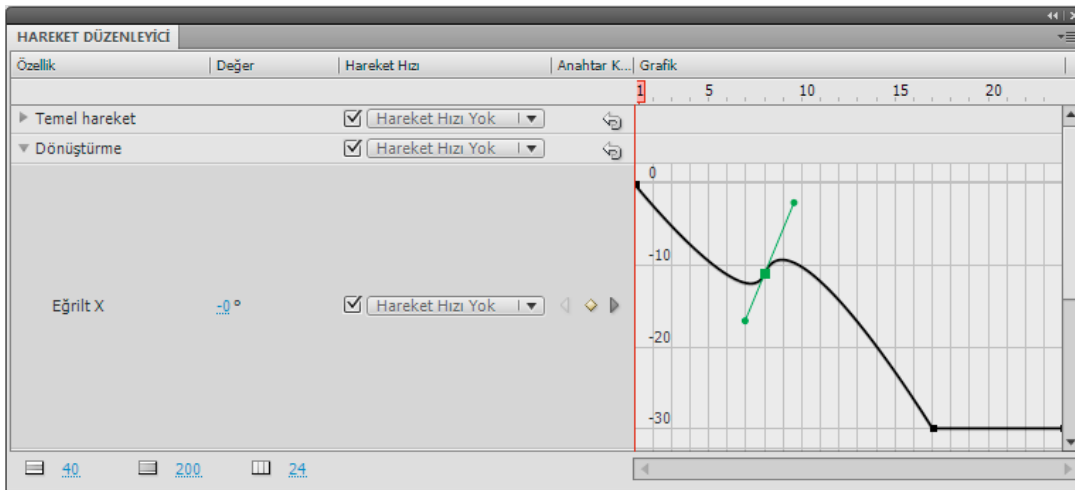
- Özellik eğrisinden bir özellik anahtar karesini kaldırmak için, Ctrl tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutup özellik eğrisindeki özellik anahtar karesinin denetim noktasını tıklayın.

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

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

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

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



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

- Özellik anahtar karesini farklı bir kareye taşımak için denetim noktasını sürükleyin.  
Bir özellik anahtar karesini kendisinden önceki veya sonraki anahtar karelerini geçecek şekilde sürükleyemezsiniz.
- X, Y ve Z uzamsal özelliklerine yönelik bir özellik anahtar karesini gezen ve gezmeyen modlar arasında değiştirmek için Hareket Düzenleyicisi'nde özellik anahtar karesini sağ tıklayın (Windows) veya Command tuşunu basıp tıklayın (Macintosh). Gezen anahtar kareler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "[Aranın hareket yolunu düzenleme](#)" sayfa 198.

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

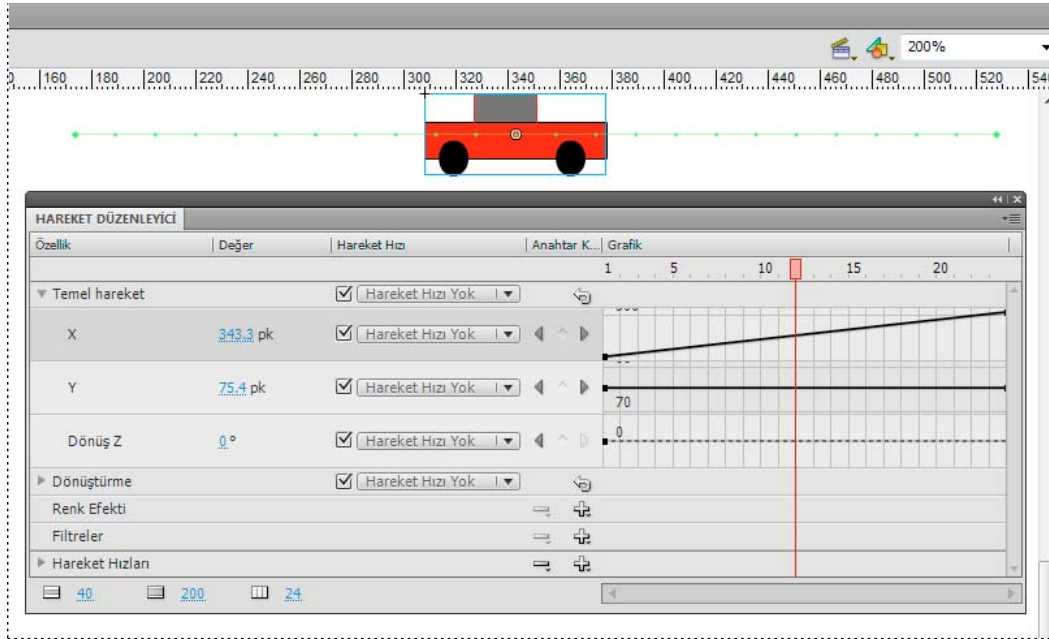
- X ve Y özelliklerinin ilişkili çiftlerini birbirine bağlamak için, bağlamak istediğiniz özelliklerden herhangi birine yönelik olarak X ve Y Özellik Değerlerini Bağla düğmesini tıklatın. Özellikler bağlandığında, bağlı özelliklerden herhangi biri için bir değer girdiğinizde aralarındaki oran korunacak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

## Hareket hızı araları

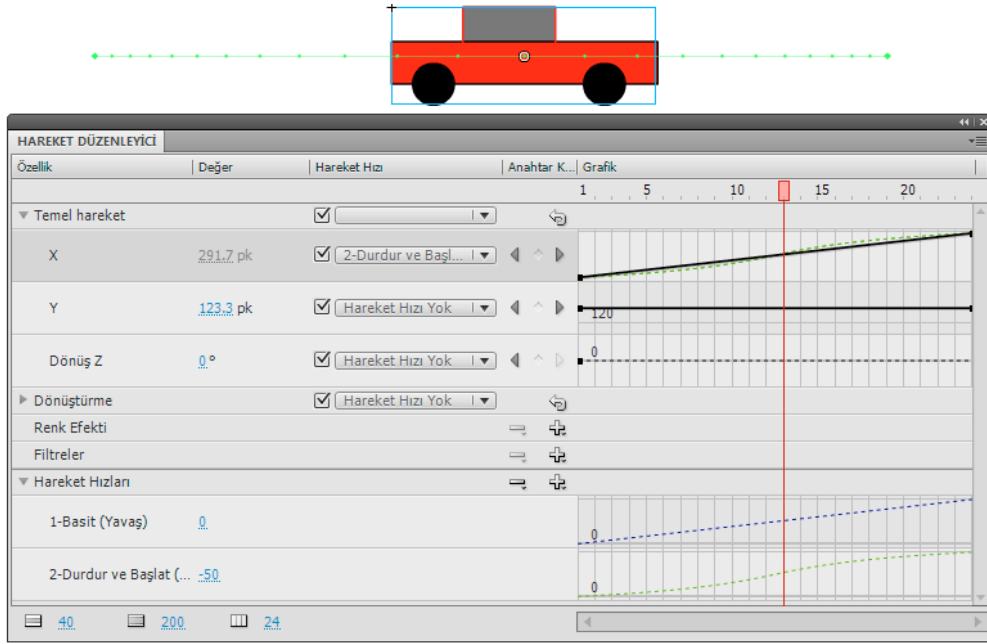
Hareket hızı, Flash'ın bir aradaki özellik anahtar kareleri arasındaki özellik değerlerini hesaplama biçimini değiştirmek üzere kullanılan bir tekniktir. Hareket hızı olmadığında Flash bu değerleri, değerdeki değişiklik her karede aynı olacak şekilde hesaplar. Hareket hızı sayesinde değişiklik oranını daha doğal veya daha karmaşık animasyon değerlerine ayarlayabilirsiniz.

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

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



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



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

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

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

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

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

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

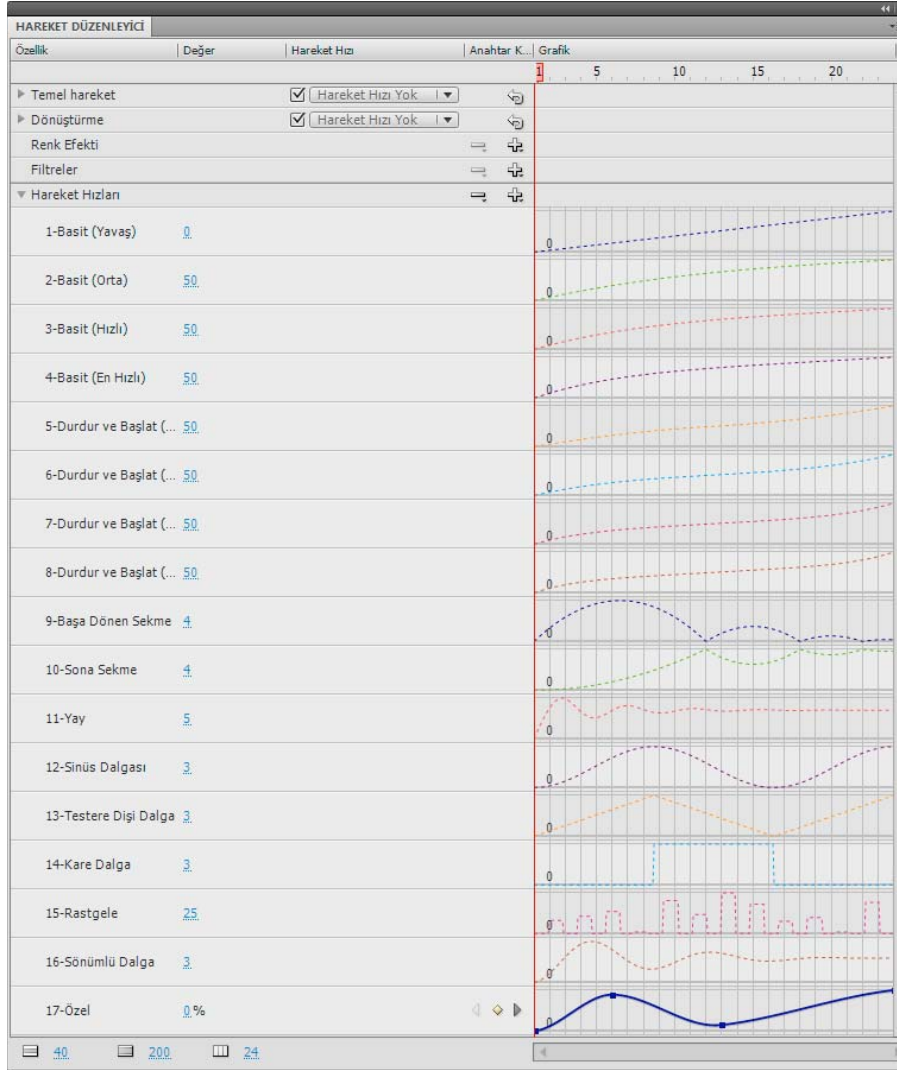
### Özellik denetçisinde bir aranın tüm özelliklerine hareket hızı uygulama

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

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

## Hareket Denetleyicisi'nde ayrı ayrı özelliklere hareket hızı ekleme

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



Flash'ın içerdiği hareket hızı eğrilerinin şekilleri.

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

- Seçili arada kullanılabilen hareket hızı listesine bir hareket hızı eklemek için, Hareket Düzenleyicisi'nin Hareket Hızı bölümündeki Ekle düğmesini tıklayın ve ardından eklenecek hareket hızını seçin.
- Tek bir özelliğe hareket hızı eklemek için, söz konusu özelliğe yönelik Seçili Hareket Hızı menüsünden hareket hızını seçin.
- Hareket, dönüştürme, renk efekti veya filtreler gibi bir özellik kategorisinin tamamına bir hareket hızı eklemek için, özellik kategorisine yönelik Seçili Hareket Hızı menüsünden bir hareket hızı türü seçin.

- Bir özellik veya özellik kategorisi için hareket hızını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak üzere, o özellik veya özellik kategorisi için Hareket Hızını Etkinleştir/Devre Dışı Bırak onay kutusunu tıklatın. Bu işlem, hareket hızının özellik eğrileri üzerindeki etkisini hemen görmenize olanak tanır.
- Kullanılabilir aralar listesinden bir hareket hızını kaldırmak için, Hareket Düzenleyicisi'nin Hareket Hızları bölümünde Hareket Hızını Kaldır düğmesini tıklatın ve ardından açılır menüden hareket hızını seçin.

### Hareket Düzenleyicisi'nde hareket hızı eğrilerini düzenleme

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

- Hazır ayarlı bir hareket hızı eğrisini düzenlemek için hareket hızı adının yanında bulunan alanda hareket hızı değerini belirleyin.

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

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

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

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

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

## Klasik aralar ile çalışma

Klasik aralar, ara hareketlere benzer. Tek farkları daha zor oluşturulmaları ve ara hareketler ile mümkün olmayan belli animasyonlu efekt türlerine olanak tanımlarıdır.

### Klasik aralar hakkında

Flash uygulamasındaki klasik ara animasyonu, ara hareketlere benzer ancak klasik ara animasyonu daha az esnek olup oluşturulması da biraz daha karmaşıktır. Ancak klasik aralar, animasyon üzerinde ara hareketlerin sağlayamadığı bir tür kontrol sağlar. Farklılıklar hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. “[Ara hareketler ile klasik aralar arasındaki farklar](#)” sayfa 192.

Klasik ara animasyonu örnekleri için, bkz. Flash Örnekler sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Şu örnekler vardır:

- Animasyon Uygulanmış Alt Gölge: Samples ZIP dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimatedDropShadow klasörüne gidin.
- Animasyon ve Degradeler: Samples ZIP dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

**Ayrıca bkz.**

“[Arası doldurulan animasyon hakkında](#)” sayfa 190

**Klasik aralar için anahtar kareler oluşturma ve düzenleme**

Animasyondaki değişiklikler bir *ana karede* tanımlanır. Tek tek kareler animasyonu oluşturduğunuzda her kare bir ana karedir. Arası doldurulan animasyonda, animasyonun önemli noktalarında ana kareler tanımlarsınız ve aradaki karelerin içeriğini Flash oluşturur. Arası doldurulan bir animasyonun enterpolasyonlu kareleri, ana karelerin arasında çizilen bir ok ile birlikte açık mavi veya açık yeşil olarak görünürler. Flash belgeleri her ana karedeki şekilleri kaydettiğinden resimde sadece bir şeyin değiştiği noktalarda ana kareler oluşturun.

Ana kareler Zaman Çizelgesi'nde belirtilirler: düz bir daire üzerinde içerik bulunan bir ana kareyi temsil eder ve karenin önündeki boş bir daire boş bir ana kareyi temsil eder. Aynı katmana eklenen sonraki kareler, ana kareyle aynı içeriğe sahiptir.

Klasik arada yalnızca anahtar kareler düzenlenebilir. Arası doldurulan kareleri görüntüleyebilirsiniz, ancak bunları doğrudan düzenleyemezsiniz. Arası doldurulan kareleri düzenlemek için tanımlayıcı ana karelerden birini değiştirin veya başlangıç ve bitiş ana kareleri arasına yeni bir ana kare ekleyin. Öğeleri geçerli ana kareye eklemek için Kitaplık panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.

Aynı anda birden fazla kareyi görüntülemek ve düzenlemek için soğan zarını kullanın.

**Ana kareler oluşturmak için**

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir kare seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Ana Kare Ekle'yi seçin.

**Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme**

- Yeni bir kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin.
- Yeni bir ana kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin veya ana kare yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kare Ekle'yi seçin.
- Yeni bir boş ana kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Ana Kare'yi seçin veya ana kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Boş Ana Kare Ekle'yi seçin.

**Kare veya ana kare silme veya değiştirme**

- Bir kareyi, ana kareyi veya kare dizisini silmek için onu seçip sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Kareleri Kaldır'ı seçin. Çevreleyen kareler değişmeden kalır.
- Bir ana kare veya kare dizisini ve içeriğini taşımak için onu seçin ve istenilen konuma sürükleyin.
- Bir ana karenin süresini uzatmak için ana kareyi Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp yeni dizinin son karesine sürükleyin.
- Bir kare veya kare dizisini kopyalayıp yapıştırmak için kareyi veya kare dizisini seçin ve Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Değiştirilecek bir kare veya kare dizisi seçin ve Düzenle > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.



- Bir ana kareyi kareye dönüştürmek için ana kareyi seçip Değiştir > Zaman Çizelgesi > Ana Kareyi Temizle'yi seçin veya onu sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kareyi Temizle'yi seçin. Temizlenen ana kare ve bir sonraki ana kareye kadar olan tüm kareler, temizlenen ana kareden bir önce gelen karenin içeriğiyle değiştirilir.
- Bir ana kareyi veya kare dizisini sürükleyerek kopyalamak için ana kareyi veya kare dizisini seçin ve Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp yeni konuma sürükleyin.
- Bir arası doldurulan dizinin uzunluğunu değiştirmek için başlangıç veya bitiş ana karesini sağa veya sola sürükleyin.
- Geçerli ana kareye kitaplık öğesi eklemek için öğeyi Kitaplık panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.
- Bir animasyon dizisini ters çevirmek için uygun kareleri bir veya daha fazla katmanda seçin ve Değiştir > Zaman Çizelgesi > Kareleri Ters Çevir'i seçin. Ana kareler dizinin başlangıç ve bitişinde olmalıdır.

## Örneklere, gruplara veya türe klasik ara ekleme

Örneklerin, grupların ve türün özelliklerindeki değişikliklerin arasını doldurmak için klasik araları kullanabilirsiniz. Flash, örneklerin, grupların ve türün konumunun, boyutunun, dönüşünün ve eğriltmesinin arasını doldurabilir. Ayrıca, Flash örneklerin ve türün renginin arasını doldurabilir, böylece aşamalı renk geçişleri oluşturur veya bir örneğin yavaşça görünmesini veya kaybolmasını sağlar.

Grupların veya türün renginin arasını doldurmadan önce onları sembollere dönüştürün. Bir metin bloğundaki tek karakterlere ayrı ayrı animasyon uygulamadan önce her karakteri ayrı bir metin bloğuna yerleştirin.

İki anahtar kare arasında klasik ara uygulayıp sonra aradaki karelerin sayısını değiştirirseniz ya da iki anahtar kareden birindeki grup veya sembolü taşırsanız, Flash karelerin arasını otomatik olarak tekrar doldurur.

Klasik aralar hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0125\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0125_tr).

Klasik aralar hakkında bir eğitim metni için bkz. Zaman Çizelgesi Animasyonu Oluşturma, Flash Öğreticileri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr).

Klasik ara animasyonu örnekleri için, bkz. Flash Örnekleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Şu örnekler vardır:

- Hareketli Alt Gölge: Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimatedDropShadow klasörüne gidin.
- Animasyon ve Degradeler: Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

### Ayrıca bkz.

“Sembol oluşturma” sayfa 150

“Metin parçalama” sayfa 259

“Arası doldurulan animasyon hakkında” sayfa 190

## Klasik ara oluşturma

- 1 Bir katmanı etkin katman yapmak üzere tıklatın ve katmanda, animasyonun başlamasını istediğiniz boş bir anahtar kareyi seçin. Bu, klasik aranın birinci karesi olacaktır.
- 2 Klasik aranın birinci karesine içerik eklemek için şunlardan birini yapın:
  - Kalem, Oval, Dikdörtgen, Kurşun Kalem veya Fırça aracıyla bir grafik nesnesi oluşturun ve sonra onu bir sembole dönüştürün.

- Sahne Alanı'nda bir örnek, grup veya metin bloğu oluşturun.
- Kitaplık panelinden bir sembol örneğini sürükleyin.

**Not:** Bir ara doldurma oluşturmak için katman üzerinde yalnızca bir öge bulundurmalsınız.

**3** Animasyonun bitmesini istediğiniz ikinci bir ana kare oluşturun ve yeni anahtar kareyi seçili bırakın.

**4** Bitiş karesindeki ögeyi değiştirmek için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

- Ögeyi yeni bir konuma taşıyın.
- Ögenin boyutunu, dönüşünü veya eğriltmesini değiştirin.
- Ögenin rengini değiştirin (yalnızca örnek veya metin bloğu). Örnekler veya metin blokları dışındaki öğelerin renklerinin arasını doldurmak için şekil arası doldurmayı kullanın.

**5** Klasik ara oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Ara doldurmanın kare yayılma alanında herhangi bir kareyi tıklatın ve Ekle > Klasik Ara seçeneklerini belirleyin.
- Ara doldurmanın kare yayılma alanında herhangi bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Klasik Ara Oluştur seçeneğini belirleyin.

2. adımda bir grafik nesnesi oluşturduysanız, Flash nesneyi otomatik olarak bir sembole dönüştürür ve *tween1* olarak adlandırır.

**6** 4. adımda ögenin boyutunu değiştirdiyseniz, seçilen ögenin boyutunun arasını doldurmak için Özellik denetçisinin Ara Doldurma bölümünde Ölçekle seçeneğini belirleyin.

**7** Daha gerçekçi bir hareket hissi üretmek için klasik araya hareket hızı uygulayın. Klasik araya hareket hızı uygulamak için, Özellik denetçisinin Ara Doldurma bölümündeki Hareket Hızı alanını kullanarak, oluşturduğunuz her klasik ara için bir hareket hızı değeri belirtin. Klasik aranın hızını daha kesin şekilde denetlemek için, Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu kullanın.

Hareket Hızı alanındaki değeri sürükleyin veya arası doldurulan kareler arasındaki değişimin hızını ayarlamak üzere bir değer girin.

- Klasik arayı yavaşça başlatıp animasyonun sonuna doğru hızlandırmak için -1 ile -100 arasında negatif bir değer girin.
- Klasik arayı hızlı şekilde başlatıp animasyonun sonuna doğru yavaşlatmak için 1 ile 100 arasında pozitif bir değer girin.
- Ara doldurmanın kare yayılma alanı içinde daha karmaşık bir hız değişimi üretmek için, Hareket Hızı alanının yanındaki Düzenle düğmesini tıklatıp Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu açın.  
Varsayılan olarak, arası doldurulan kareler arasındaki değişim hızı sabittir. Hareket hızı, aşamalı olarak değişim hızını ayarlayarak daha doğal bir hızlanma veya yavaşlama görünümü oluşturur.

**8** Ara doldurma sırasında seçilen ögeyi döndürmek için, Özellik denetçisinde Döndür menüsünden bir seçenek belirleyin:

- Dönüşü engellemek için Yok'u (varsayılan ayar) seçin.
- Nesneyi en az hareket gerektiren yönde bir kere döndürmek için Otomatik'i seçin.
- Nesneyi belirtildiği gibi döndürmek ve sonra dönüş sayısını belirtmek üzere bir sayı girmek için Saat Yönü (SY) veya Saat Yönünün Tersi'ni (SYT) seçin.

**Not:** 8. adımdaki dönüş, 4. adımda bitiş karesine uygulanmış olabileceğiniz dönüşle ilavedir.

**9** Bir hareket yolu kullanıyorsanız, arası doldurulan ögenin taban çizgisini hareket yoluna yönlendirmek için Özellik denetçisinde Yola Yönlendir'i seçin.

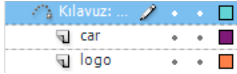
10 Grafik sembolü örneklerinin animasyonunu ana Zaman Çizelgesi ile senkronize etmek için Özellik denetçisinde Senkr seçeneğini belirleyin.

**Not:** *Değiştir > Zaman Çizelgesi > Sembolleri Senkronize Et ve Senkr seçeneğinin ikisi de, Zaman Çizelgesi'nde kendisine ayrılan kare sayısı ile eşleştirmek için bir ara doldurmadaki kare sayısını yeniden hesaplar. Sembolün içindeki animasyon sırasındaki kare sayısı, grafik örneğinin belgede kapladığı kare sayısının katı değilse, Senkr seçeneğini kullanın.*

11 Bir hareket yolu kullanıyorsanız, arası doldurulan ögeyi kayıt noktasına göre hareket yoluna eklemek için Yapış'ı seçin.

## Bir yol boyunca klasik ara hareketi oluşturma

Hareket kılavuzu katmanları, arası doldurulan örneklerin, grupların veya metin bloklarının hareketlendirilmesine yardımcı olan yollar çizmenizi sağlar. Birden çok nesnenin aynı yolu izlemesini sağlamak için birden çok katmanı bir hareket kılavuzu katmanına bağlayabilirsiniz. Bir hareket kılavuzu katmanına bağlanan normal bir katman, kılavuzlu katman haline gelir.



Bu örnekte, farklı katmanlar üzerindeki iki nesne aynı hareket yoluna eklenmiştir.

Klasik aralar hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0125\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0125_tr).

Klasik aralar hakkında bir eğitim metni için bkz. Zaman Çizelgesi Animasyonu Oluşturma, Flash Öğreticileri web sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr).

Klasik ara animasyonu örnekleri için, bkz. Flash Örnekleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Şu örnekler vardır:

- Hareketli Alt Gölge: Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimatedDropShadow klasörüne gidin.
- Animasyon ve Degradeler: Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

## Klasik ara uygulanmış bir animasyon için hareket yolu oluşturma

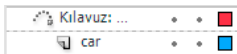
1 Klasik ara uygulanmış bir animasyon sırası oluşturun.

Özellik denetçisinde Yola Yönlendir'i seçtiyseniz, arası doldurulan öğenin taban çizgisi hareket yoluna yönlendirilir. Yapış'ı seçtiyseniz, arası doldurulan öğenin kayıt noktası hareket yoluna yapışır.

2 Klasik arayı içeren katmanın katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Klasik Hareket Kılavuzuna Ekle seçeneğini belirleyin.

Flash uygulaması, klasik ara katmanının yukarısına bir hareket kılavuzu katmanı ekler ve klasik ara katmanının hareket kılavuzu katmanına bağımlı olduğunu göstermek için klasik ara katmanının adına girinti ekler.

**Not:** *Zaman Çizelgesi'nde zaten bir kılavuz katmanınız varsa, kılavuz katmanını hareket kılavuzuna dönüştürmek ve klasik arayı buna bağlamak için kılavuz katmanının aşağısında klasik arayı içeren bir katmanı sürükleyebilirsiniz.*



Klasik arayı içeren katmanın yukarıdaki bir hareket kılavuzu katmanı.

- 3 Klasik arayı yönlendirmek üzere hareket kılavuzu katmanına bir yol eklemek için, hareket kılavuzu katmanını seçin ve Kalem, Kurşun Kalem, Çizgi, Daire, Dikdörtgen veya Fırça aracını kullanarak istediğiniz yolu seçin.

Hareket kılavuzu katmanına bir kontur da yapıştırabilirsiniz.

- 4 Arasını doldurduğunuz nesneyi, birinci karedeki çizginin başına ve son karedeki çizginin sonuna yapıştırmak için sürükleyin.



Kılavuz konturunun başına yapıştırılmış bir araba grafiği.

**Not:** En iyi yapışma sonuçları için sembolü dönüştürme noktasıyla sürükleyin.

- 5 Siz çalışırken yalnızca nesnenin hareketi görünecek şekilde hareket kılavuzu katmanını ve yolunu gizlemek için hareket kılavuzu katmanı üzerindeki Göz sütununun içini tıklatın.

Animasyonu oynattığınızda grup veya sembol hareket yolunu izler.

### Bir hareket kılavuzu katmanına katmanlar bağlama

❖ Şunlardan birini yapın:

- Varolan katmanı hareket kılavuzu katmanının altına sürükleyin. Katman, hareket kılavuzu katmanının altında girintili olur. Bu katmandaki tüm nesneler otomatik olarak hareket yoluna yapışır.
- Hareket kılavuzu katmanının altında yeni bir katman oluşturun. Bu katman üzerinde arasını doldurduğunuz katmanların arası, hareket yolu boyunca doldurulur.
- Bir hareket kılavuzu katmanının altındaki bir katmanı seçin. Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Kılavuzlu'yu seçin.

### Bir hareket kılavuzu katmanından katmanların bağıni çözme

❖ Bağlı çözülecek katmanı seçin ve şunlardan birini yapın:

- Katmanı hareket kılavuzu katmanının üzerine sürükleyin.
- Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve katman türü olarak Normal'i seçin.

### Klasik ara özelliklerini yapıştırma

Hareketi Yapıştır komutu, klasik bir arayı kopyalamanızı ve başka bir nesneye uygulamak üzere sadece belirli özelliklerini yapıştırmanızı sağlar.

- 1 Kopyalanacak klasik arayı içeren kareleri Zaman Çizelgesi'nde seçin. Seçtiğiniz kareler aynı katmanda olmalıdır, ancak tek bir klasik araya yayılmak zorunda değildir. Seçim, bir ara doldurmayı, boş kareleri ya da bir veya daha fazla ara doldurmayı kapsayabilir.
- 2 Düzenle > Zaman Çizelgesi > Hareketi Kopyala'yı seçin.
- 3 Kopyalanan klasik arayı almak için sembol örneğini seçin.
- 4 Düzenle > Zaman Çizelgesi > Hareketi Özel Yapıştır seçeneklerini belirleyin. Sembol örneğine yapıştırılacak belirli klasik ara özelliklerini seçin. Klasik ara özellikleri şunlardır:

**X Konumu** Bir nesnenin x yönünde ne kadar hareket edeceği.

**Y Konumu** Bir nesnenin y yönünde ne kadar hareket edeceği.

**Yatay Ölçek** Nesnenin geçerli boyutu ile doğal boyutu arasında yatay yöndeki (X) oran.

**Dikey Ölçek** Nesnenin geçerli boyutu ile doğal boyutu arasında dikey yöndeki (Y) oranı belirtir.

**Dönüş Ve Eğriltme** Nesnenin dönüşü ve eğriltmesi. Bu özellikler bir nesneye birlikte uygulanmalıdır. Eğriltme, derece biriminden dönüş ölçüsüdür ve döndürüp eğrilttiğinizde, her bir özellik diğerini etkiler.

**Renk** Nesneye uygulanan Renk Tonu, Parlaklık ve Alfa gibi tüm renk değerleri.

**Filtreler** Seçilen aralığın tüm filtre değerleri ve değişiklikleri. Bir nesneye filtreler uygulandıysa, filtre tüm değerler korunarak yapılandırılır ve durumu da (etkin veya devre dışı) yeni nesne için geçerlidir.

**Harmanlama Modu** Nesnenin harmanlama modunu uygular.

**Hedef Ölçek Özelliklerini Geçersiz Kıl** İşaretsizken, tüm özelliklerin hedef nesneye göre yapılandırılmasını belirtir. İşaretliken, bu seçenek hedefin ölçek özelliklerini geçersiz kılar.

**Hedef Dönüş Ve Eğriltme Özelliklerini Geçersiz Kıl** İşaretsizken, tüm özelliklerin hedef nesneye göre yapılandırılmasını belirtir. İşaretliken, yapılandırılan özellikler nesnenin varolan dönüş ve eğriltme özelliklerini geçersiz kılar.

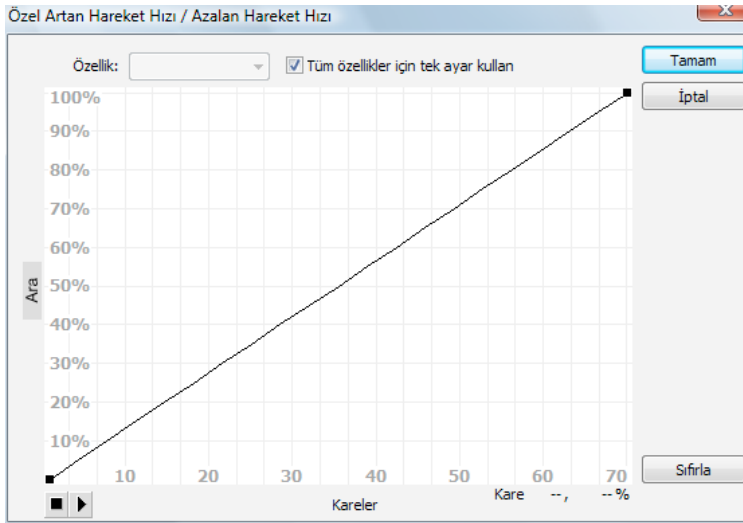
Gerekli kareler, ara doldurma ve sembol bilgisi orijinal, kopyalanmış ara doldurmayla eşleşecek şekilde eklenir.

Bir sembolün klasik arasını Eylemler paneline kopyalamak veya başka bir projede ActionScript olarak kullanmak için Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala komutunu kullanın.

## Klasik aralara özel artan hareket hızı/azalan hareket hızı uygulama

Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusu, hareketin zamana göre derecesini temsil eden bir grafik görüntüler. Yatay eksen kareleri, dikey eksen değişimin yüzdesini temsil eder. İlk ana kare %0 olarak temsil edilir ve son ana kare %100 olarak temsil edilir.

Grafiğin eğrisinin eğimi, nesnenin değişiminin hızını temsil eder. Eğri yatay olduğunda (eğimsiz), hız sıfırdır; eğim dikey olduğunda, ani bir değişim oluşur.



Sabit hızı gösteren Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı grafiği

## Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusu için ilave kontroller

**Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu** Varsayılan seçenek belirlenir; görüntülenen eğri tüm özellikler için kullanılır ve Özellikler açılır menüsü devre dışı bırakılır. Onay kutusu seçili değilken, Özellikler açılır menüsü etkinleştirilir ve her özelliğin, o özelliğin hızını tanımlayan ayrı bir eğrisi vardır.

**Özellik açılır menüsü** Sadece Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu seçili değilken etkindir. Etkinken, menüde görünen beş özelliğin her biri için ayrı bir eğri tutulur. Menüde bir özelliği seçmek, o özelliğin eğrisini görüntüler. Özellikler şunlardır:

- **Konum** Sahne Alanı üzerindeki hareketli bir nesnenin konumu için özel hareket hızı ayarlarını belirtir.
- **Dönüş** Hareketli bir nesnenin dönüşü için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, Sahne Alanı üzerinde, hareketli bir karakterin kullanıcıya yönelmek için ne kadar hızla veya yavaşça döndüğünü ayarlayabilirsiniz.
- **Scale** Hareketli bir nesnenin ölçeği için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, bir nesnenin ölçeğini, önce seyirciden uzaklaşıyor, sonra yaklaşıyor ve sonra tekrar uzaklaşıyormuş gibi görünecek şekilde daha kolay özelleştirebilirsiniz.
- **Renk** Hareketli bir nesneye uygulanan renk geçişleri için özel hareket hızı ayarlarını belirtir.
- **Filtreler** Hareketli bir nesneye uygulanan filtreler için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, bir ışık kaynağının yönündeki değişikliği simüle eden bir alt gölgenin hareket hızı ayarını kontrol edebilirsiniz.

**Oynat ve Durdur düğmeleri** Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunda tanımlanan tüm geçerli hız eğrilerini kullanarak, bir animasyonu Sahne Alanı üzerinde önizlemenizi sağlar.

**Sıfırla düğmesi** Hız eğrisini varsayılan düz duruma sıfırlamanızı sağlar.

**Seçilen kontrol noktasının konumu** İletişim kutusunun sağ alt köşesinde, sayısal bir değer seçilen kontrol noktasının ana karesini ve konumunu görüntüler. Hiçbir kontrol noktası seçilmemişse, hiçbir değer görünmez.

Çizgiye bir kontrol noktası eklemek için çapraz çizgiyi bir defa tıklatın. Bir nesnenin hareketi üzerinde kesin bir kontrol elde etmek için kontrol noktalarının konumlarını sürükleyin.

Kare göstergelerini (kare tutamaçlarla temsil edilir) kullanarak bir nesnenin yavaşlamasını veya hızlanmasını istediğiniz yeri tıklatın. Bir kontrol noktasının kare tutamacını tıklatmak, o kontrol noktasını seçer ve her iki tarafındaki teğet noktaları görüntüler. Boş daireler, teğet noktalarını temsil eder. Kontrol noktasını veya teğet noktalarını fareyle sürükleyin veya onları konumlandırmak için klavyenin ok tuşlarını kullanın.



Varsayılan olarak, kontrol noktası bir ızgaraya yapışır. Kontrol noktasını sürüklerken X tuşuna basarak yapışmayı kapatabilirsiniz.

Eğrinin kontrol noktalarından uzak bir bölgesini tıklatmak, eğrinin şeklini değiştirmeden, o noktada eğriye yeni bir kontrol noktası ekler. Eğriden ve kontrol noktalarından uzağa tıklatmak, geçerli olarak seçilen kontrol noktasının seçimini kaldırır.

## Özel hareket hızı ekleme

- 1 Zaman Çizelgesi'nde klasik ara uygulanmış bir katman seçin.
- 2 Kare Özellik denetçisinde Hareket Hızı kaydırıcısının yanındaki Düzenle düğmesini tıklatın.
- 3 (İstenirse) Bir özelliğin eğrisini görüntülemek için Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan'ın seçimini kaldırın ve menüde bir özellik seçin.
- 4 Bir kontrol noktası eklemek için çapraz çizgiyi Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.
- 5 Nesnenin hızını artırmak için kontrol noktasını yukarı sürükleyin; nesnenin hızını azaltmak için aşağı sürükleyin.

- 6 Hareket hızı eğrisini daha fazla ayarlamak ve ara doldurmanın hareket hızı değerinin ince ayarını yapmak için tepe tutamaçlarını sürükleyin.
- 7 Animasyonu Sahne Alanı üzerinde izlemek için sol alt köşedeki oynat düğmesini tıklatın.
- 8 İstenilen efekti elde edene kadar kontrolleri ayarlayın.

**Not:** Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu bir kareye özel hareket hızı uygulamak için kullanırsanız, hareket hızını gösteren düzenleme kutusu '--' ögesini gösterir. Bir kareye hareket hızı değeri uygulamak için Düzenle kutusunu veya açılır kaydırıcıyı kullanırsanız, Özel Hareket Hızı grafiği eşdeğer eğriye ayarlanır ve Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu seçilir.

### Bir hareket hızı eğrisini kopyalayıp yapıştırma

- Geçerli hareket hızı eğrisini kopyalamak için Control+C (Windows) veya Command+C (Macintosh) tuşlarına basın.
- Kopyalanan eğriyi başka bir hareket hızı eğrisinin içine yapıştırmak için Control+V (Windows) veya Command+V (Macintosh) tuşlarına basın.

Hareket hızı eğrisini kopyalayıp yapıştırabilirsiniz. Kopyalanan eğri, siz Flash uygulamasından çıkana kadar kullanılabilir durur.

### Desteklenmeyen hareket hızı eğrileri

Belirli tür hareket hızı eğrileri desteklenmez. Grafiğin hiçbir parçası doğrusal olmayan bir eğriyi (bir daire gibi) temsil edemez.

Özel Hareket Hızı iletişim kutusu, bir kontrol noktasını veya teğet tutamacını geçersiz bir eğri oluşturacak bir konuma taşımayı otomatik olarak engeller.

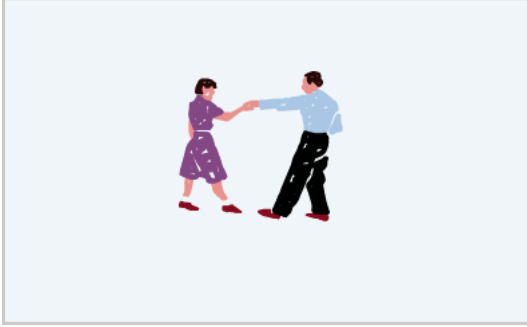
- Tüm noktalar grafikte bulunmalıdır. Kontrol noktaları grafiğin sınırlarının ötesine taşınamaz.
- Eğrinin tüm dilimleri grafiğin içinde bulunmalıdır. Eğrinin şekli, grafiğin sınırlarının ötesine yayılmasını engellemek için düzeltilir.

## Kare kare animasyon

### Kare kare animasyonlar oluşturma

Kare kare animasyon, Sahne Alanı'nın içeriğini her karede değiştirir ve bir görüntünün sadece Sahne Alanı'nda hareket etmek yerine her karede değiştiği karmaşık animasyonlar için daha uygundur. Kare kare animasyon, arası doldurulan animasyona göre dosya boyutunu daha hızlı artırır. Kare kare animasyonda, Flash her tam karenin değerlerini saklar.

Kare kare animasyon oluşturmak için her kareyi anahtar kare olarak tanımlayın ve her kare için farklı bir görüntü oluşturun. Her yeni anahtar kare başlangıçta, kendisinden önce gelen anahtar karenin içeriğinin aynısını içerir, böylece animasyondaki kareleri aşamalı olarak değiştirebilirsiniz.



- 1 Bir katmanı etkin katman yapmak üzere adını tıklatın ve katmanda animasyonun başlayacağı kareyi seçin.
- 2 Kare zaten bir anahtar kare değilse, Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare'yi seçin.
- 3 Dizinin ilk karesinin resmini oluşturun. Çizim araçlarını kullanın, Pano'dan grafikler yapıştırın veya bir dosyayı içe aktarın.
- 4 İçeriği ilk anahtar karenin içeriğiyle aynı olan yeni bir anahtar kare eklemek için aynı satırda bir sağdaki kareyi tıklatın ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare'yi seçin ya da sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Anahtar Kare Ekle'yi seçin.
- 5 Animasyonun bir sonraki adımını oluşturmak için bu karenin içeriğini Sahne Alanı'nda değiştirin.
- 6 Kare kare animasyon dizinizi tamamlamak için istediğiniz hareketi oluşturuncaya kadar 4. ve 5. adımları tekrarlayın.
- 7 Animasyon sırasını test etmek için, Kontrol Et > Oynat seçeneklerini belirleyin veya Denetleyici'deki (Pencere > Araç Çubukları > Denetleyici) Oynat düğmesini tıklatın.

## Çoklu kare görünümü kullanma

Genellikle, Sahne Alanı'nda animasyon dizisinin bir karesi görünür. Bir kare kare animasyonu konumlandırmaya ve düzenlemeye yardımcı olması için Sahne Alanı üzerindeki iki veya daha fazla kareyi aynı anda görüntüleyin. Oynatma kafasının altındaki kare kendi renginde görünür, buna karşılık çevreleyen kareler, sanki her bir kare yarı saydam pelür kağıdına çizilmiş ve kağıtlar birbirinin üstüne yığılmış gibi, soluk görünürler. Soluk kareler düzenlenemez.

### Bir animasyonun çeşitli karelerini aynı anda Sahne Alanı'nda görüntüleme

- ❖ Çoklu Kare Görünümü düğmesini  tıklatın. Zaman Çizelgesi'nin üstbilgisindeki Çoklu Kare Görünümünü Başlat ve Çoklu Kare Görünümünü Bitir işaretleyicilerinin arasında yer alan tüm kareler, Belge penceresinde tek bir kare halinde birleştirilir.

### Çoklu kare görünümünü kontrol etme

- Çoklu kare görünümü uygulanmış kareleri anahatlar olarak görüntülemek için Çoklu Kare Görünümü Anahatları düğmesini  tıklatın.
- Herhangi bir çoklu kare görünümü işaretleyicisinin konumunu değiştirmek için işaretçisini yeni bir konuma sürükleyin. (Normalde, çoklu kare görünümü işaretleyicileri geçerli kare işaretçisiyle birlikte hareket eder.)



- Çoklu kare görünümü işaretleyicilerinin arasındaki tüm karelerin düzenlenmesini etkinleştirmek için Birden Çok Kareyi Düzenle düğmesini  tıklatın. Genellikle, çoklu kare görünümü sadece geçerli kareyi düzenlemenize izin verir. Ancak, çoklu kare görünümü işaretleyiciler arasındaki her karenin içeriğini görüntüleyebilir ve hangisinin geçerli kare olduğundan bağımsız olarak, düzenleme için kullanılabilir yapabilirsiniz.

**Not:** Kilitli katmanlar (bir asma kilit simgesine sahip olanlar) çoklu kare görünümü açık olduğunda görüntülenmezler. Kafa karışan bir görüntü kalabalığından kaçınmak için çoklu kare görünümü uygulanmasını istemediğiniz katmanları kilitleyin veya gizleyin.

## Çoklu kare görünümü işaretleyicilerin görünümünü değiştirme

❖ Çoklu Kare Görünümü İşaretleyicileri Değiştir  düğmesini tıklatın ve bir öge seçin:

**İşaretleyicileri Her Zaman Göster** Çoklu kare görünümü açık olsa da olmasa da, çoklu kare görünümü işaretleyicileri Zaman Çizelgesi üstbilgisinde görüntülenir.

**Çoklu Kareyi Tuttur** Çoklu kare görünümü işaretleyicileri Zaman Çizelgesi üstbilgisindeki geçerli konumlarına kilitler. Genellikle, çoklu kare görünümü aralığı, geçerli kare işaretçisi ve çoklu kare görünümü işaretleyicilere göredir. Çoklu kare görünümü işaretleyicileri tutturma, onların geçerli kare işaretçisiyle birlikte hareket etmelerini engeller.

**Çoklu Kare 2** Geçerli karenin her iki tarafındaki iki kareyi görüntüler.

**Çoklu Kare 5** Geçerli karenin her iki tarafındaki beş kareyi görüntüler.

**Çoklu Kare Tümü** Geçerli karenin her iki tarafındaki tüm kareleri görüntüler.

## Şekil arası doldurma

### Şekil araları hakkında

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

Şekil araları basit şekillerle en iyi şekilde çalışır. Kesik veya negatif alanlar içeren şekillerden kaçının. Sonuçları belirlemek için kullanmak istediğiniz şekillerle deneme yapın. Başlangıç şeklindeki hangi noktaların bitiş şeklindeki belirli noktalara karşılık gelmesi gerektiğini Flash uygulamasına bildirmek için şekil ipuçlarını kullanabilirsiniz.

Ayrıca şekil arası içindeki şekillerin konum ve renginin arasını doldurabilirsiniz.

Gruplara, örneklere veya bitmap görüntülerine şekil ara doldurması uygulamak için bu öğeleri parçalayın.

Metne şekil ara doldurması uygulamak için metni nesnelere dönüştürmek üzere metni iki kere parçalayın.

### Şekil arası oluşturma

Şu adımlar, Zaman Çizelgesi'nde 1. kareden 30. kareye bir şekil arasının nasıl oluşturulduğunu gösterir. Ancak, seçtiğiniz Zaman Çizelgesi'nin herhangi bir bölümünde aralar oluşturabilirsiniz.

1. karede, Dikdörtgen aracıyla bir kare çizin.
- 2 Aynı katmanın 30. karesini seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare seçeneklerini belirleyerek ya da F7 tuşuna basarak boş bir anahtar kare ekleyin.
- 3 Sahne Alanı'nda, 30. kareye Oval aracıyla bir daire çizin.

Şimdi 1. karede kare içeren bir anahtar kareniz ve 30. karede daire içeren bir anahtar kareniz olması gerekir.

4 Zaman Çizelgesi'nde, iki şekli içeren katmanda iki anahtar kare arasındaki karelerden birini seçin.

5 Ekle > Şekil Arası seçeneğini belirleyin.

Flash, iki anahtar kare arasındaki tüm karelerde şekilleri enterpolasyonlar.

6 Arayı önizlemek için, Zaman Çizelgesi'ndeki kareler boyunca oynatma kafasını sürükleyin.

7 Şeklin yanı sıra hareketin de arasını doldurmak için, 30. karedeki şekli Sahne Alanı üzerinde 1. karedeki şeklin konumundan farklı bir konuma taşıyın.

Enter tuşuna basarak animasyonu önizleyin.

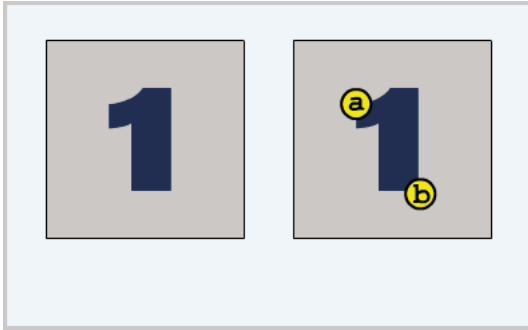
8 Şeklin renginin arasını doldurmak için, 1. karedeki şekli, 30. karedeki şekilden farklı bir renge ayarlayın.

9 Araya hareket hızı eklemek için, iki anahtar kare arasındaki karelerden birini seçin ve Özellik denetçisindeki Hareket Hızı alanına bir değer girin.

Aranın başlangıcına hareket hızı uygulamak için negatif bir değer girin. Aranın bitişine hareket hızı uygulamak için pozitif bir değer girin.

## Şekil değişikliklerini şekil ipuçlarıyla kontrol etme

Daha karmaşık veya olanak dışı şekil değişikliklerini kontrol etmek için şekil ipuçlarını kullanabilirsiniz. Şekil ipuçları, başlangıç ve bitiş şekillerinde birbirine karşılık gelmesi gereken noktaları tanımlar. Örneğin, bir yüz çiziminin ifade değişikliğinin arasını dolduruyorsanız, her iki gözü işaretlemek için birer şekil ipucu kullanabilirsiniz. Sonra, şekil değişikliği meydana gelirken yüzün biçimsiz bir düğüm haline gelmesinin yerine, her iki göz ayırt edilebilir kalır ve geçiş sırasında ayrı olarak değişir.



Şekil ipuçları, başlangıç ve bitiş şekillerinde hangi noktaların birbirine karşılık geldiğini belirtmek için harfler (a'dan z'ye) içerir. En fazla 26 şekil ipucu kullanabilirsiniz.

Şekil ipuçları başlangıç anahtar karesinde sarı, bitiş anahtar karesinde yeşil ve bir eğri üzerinde değilken kırmızıdır.

Şekillerin arasını doldururken en iyi sonuçlar için şu yönergeleri izleyin:

- Karmaşık şekil arası doldurmada, ara şekiller oluşturun ve sadece bir başlangıç ve bitiş şekli tanımlamak yerine, onların arasını doldurun.
- Şekil ipuçlarının mantıklı olduğundan emin olun. Örneğin, bir üçgen için üç şekil ipucu kullanıyorsanız, orijinal üçgende ve arası doldurulacak üçgende aynı sırada olmalıdırlar. Sıra ilk anahtar karede *abc*, ikincide *acb* olamaz.
- Şekil ipuçları, şeklin sol üst köşesinden başlayarak saat yönünün tersine doğru yerleştirdiğinizde en iyi sonucu verirler.

Şekil araları hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0124\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0124_tr).

## Şekil ipuçlarını kullanma

- 1 Şekil arası doldurulan bir dizideki ilk anahtar kareyi seçin.
- 2 Değiştir > Şekil > Şekil İpucu Ekle'yi seçin. Başlangıç şekil ipucu, şekil üzerinde bir yerde, üstünde *a* harfi bulunan kırmızı bir daire olarak görünür.
- 3 Şekil ipucunu işaretlenecek bir noktaya taşıyın.
- 4 Ara doldurma dizisindeki son anahtar kareyi seçin. Bitiş şekil ipucu, şekil üzerinde bir yerde, üstünde *a* harfi bulunan yeşil bir daire olarak görünür.
- 5 Şekil ipucunu, bitiş şeklinde ilk işaretlediğiniz noktaya karşılık gelmesi gereken noktaya taşıyın.
- 6 Şekil ipuçlarının şekil arası doldurmayı nasıl değiştirdiğini görüntülemek için animasyonu tekrar oynatın. Ara doldurmanın ince ayarını yapmak için şekil ipuçlarını taşıyın.
- 7 İlave şekil ipuçları eklemek için bu süreci tekrarlayın. Yeni ipuçları sırasıyla ardından gelen harflerle görünür (*b*, *c*, vs.).

## Tüm şekil ipuçlarını görüntüleme

- ❖ Görünüm > Şekil İpuçlarını Göster'i seçin. Şekil İpuçlarını Göster'in kullanılabilir olması için şekil ipuçlarını içeren katman ve anahtar kare etkin olmalıdır.

## Şekil ipucunu kaldırma

- ❖ Sahne Alanı'nın dışına sürükleyin.

## Tüm şekil ipuçlarını kaldırma

- ❖ Değiştir > Şekil > Tüm İpuçlarını Kaldır'ı seçin.

# Maske katmanlarını kullanma

## Maske katmanları hakkında

Spot ışığı efektleri ve geçişleri için altta bulunan katmanların görüldüğü bir delik oluşturmak üzere bir maske katmanı kullanın. Maske ögesi; doldurulmuş bir şekil, bir tür nesnesi, bir grafik sembolü örneği veya bir film klipi olabilir. Karmaşık efektler oluşturmak için birden çok katmanı tek bir maske katmanı altında gruplayın.

Dinamik efektler oluşturmak için bir maske katmanına animasyon uygulayın. Maske olarak kullanılan doldurulmuş şekil için şekil arası kullanın; tür nesnesi, grafik örneği veya film klipi için ara hareket oluşturmayı kullanın. Bir film klipi örneğini maske olarak kullanırken, maskeye bir yol boyunca animasyon uygulayın.

Maske katmanı oluşturmak için bir maske ögesini maske olarak kullanmak üzere katman üzerine yerleştirin. Bir dolgu veya kontura sahip olmak yerine, maske ögesi, linkli katmanların maske ögesinin altındaki alanını ortaya çıkaran bir pencere gibi davranır. Maske katmanının geri kalanı, maske ögesinin arasından görünenler dışındaki her şeyi saklar. Bir maske katmanı sadece bir maske ögesi içerebilir. Bir maske katmanı bir düğmenin içinde olamaz ve bir maskeyi başka bir maskeye uygulayamazsınız.

Bir film klipinden maske katmanı oluşturmak için ActionScript kullanın. ActionScript ile oluşturulan bir maske katmanı sadece başka bir film kliline uygulanabilir. Bkz. Film Kliplerini Maskeler Olarak Kullanma, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).

**Not:** 3B araçlar, maske katmanlarındaki nesnelerde kullanılamaz ve 3B nesneleri içeren katmanlar da maske katmanları olarak kullanılamaz. 3B araçlar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “3B grafikler” sayfa 141.

Maskeleri hareketlendirme hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0127\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0127_tr).

Komut dosyası yazılabilen maskelerin bir örneği için bkz. Flash Örnekleri web sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Masking\ScriptableMasks klasörüne gidin.

## Maske katmanlarıyla çalışma

Maske katmanlarını, alt katmandaki bir resim veya grafiğin kısımlarını ortaya çıkarmak için kullanabilirsiniz. Maske oluşturmak için bir katmanın maske katmanı olduğunu belirtin ve o katmana dolgulu bir şekil çizin veya yerleştirin. Gruplar, metin ve semboller dahil herhangi bir dolgulu şekli maske olarak kullanabilirsiniz. Maske katmanı, linkli katmanların dolgulu şeklin altındaki alanını ortaya çıkarır.

Maskeleri hareketlendirme hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0127\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0127_tr).

Komut dosyası yazılabilen maskelerin bir örneği için bkz. Flash Örnekleri web sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Masking\ScriptableMasks klasörüne gidin.

### Ayrıca bkz.

“Ara hareketler” sayfa 190

## Maske katmanı oluşturma

- 1 Maskenin içinde görünecek nesneleri içeren bir katman seçin veya oluşturun.
- 2 Bu katmanın üzerinde yeni bir katman oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin. Bir maske katmanı her zaman bir altındaki katmanı maskeler; maske katmanını uygun yerde oluşturun.
- 3 Maske katmanının üzerine dolgulu şekil, metin veya sembol örneği yerleştirin. Flash, maske katmanındaki bitmapleri, degradeleri, saydamlığı, renkleri ve çizgi stillerini yoksayar. Doldurulmuş alanlar maskede tamamen saydamdır; doldurulmamış alanlar ise opaktır.
- 4 Zaman Çizelgesi'nde maske katmanının adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Maske'yi seçin. Bir maske katmanı simgesi maske katmanını belirtir. Bir altındaki katman maske katmanına bağlıdır ve içerikleri maskenin üzerindeki doldurulmuş alanın arasından görünür. Maskelenmiş katman adı girintili olur ve simgesi maskelenmiş katman simgesine dönüşür.
- 5 Maske efektini Flash'ta görüntülemek için maske katmanını ve maskelenmiş katmanı kilitleyin.

## Maske katmanı oluşturduktan sonra ilave katmanları maskeleme

- ❖ Şunlardan birini yapın:
  - Varolan bir katmanı maske katmanının hemen altına sürükleyin.
  - Maske katmanının altında herhangi bir yerde yeni bir katman oluşturun.
  - Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Maskelenmiş'i seçin.

## Maske katmanından katmanların linkini çözme

- ❖ Linki çözülecek katmanı seçin ve şunlardan birini yapın:
  - Katmanı maske katmanının üzerine sürükleyin.
  - Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Normal'i seçin.

### Maske katmanındaki doldurulmuş şekli, tür nesnesine veya grafik sembolü örneğine animasyonu uygulama

- 1 Zaman Çizelgesi'nde maske katmanını seçin.
- 2 Maske katmanının kilidini açmak için Kilit sütununun içinde tıklatın.
- 3 Şunlardan birini yapın:
  - Maske nesnesi doldurulmuş bir şekilse, nesneye şekil arası uygulayın.
  - Maske nesnesi bir tür nesnesi veya grafik sembolü örneğiye, nesneye ara hareket uygulayın.
- 4 Hareketlendirme işlemi tamamlandığında, maske katmanını yeniden kilitlemek için katmanın Kilit sütununun içini tıklatın.

### Maske katmanındaki film klibine animasyon uygulama

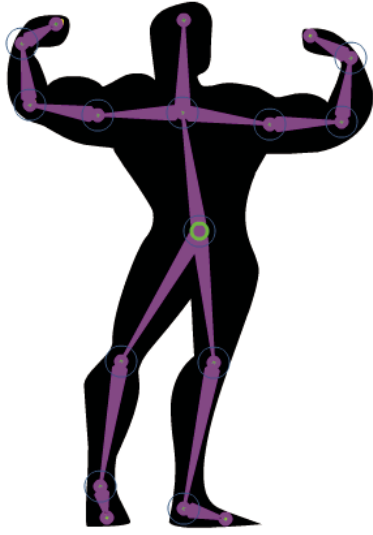
- 1 Zaman Çizelgesi'nde maske katmanını seçin.
- 2 Film klibini yerinde düzenlemek ve film klibinin Zaman Çizelgesi'ni görüntülemek için Sahne Alanı üzerinde film klibini çift tıklatın.
- 3 Film klibine ara hareket uygulayın.
- 4 Animasyon işlemi tamamlandığında, belge düzenleme moduna geri dönmek için Geri düğmesini tıklatın.
- 5 Katmanı tekrar kilitlemek için maske katmanının Kilit sütununun içinde tıklatın.

## Ters kinematik kullanma

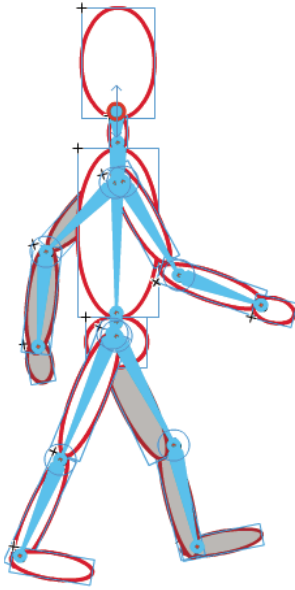
### Ters kinematik hakkında

*Ters kinematik* (IK) eklemlili bir *kemik* yapısı kullanarak bir nesneyi veya birbirleriyle ilişkili nesneler grubunu hareketlendirme yöntemidir. Kemikler, sembol örneklerinin ve şekil nesnelerinin, en az tasarım çabasıyla karışık ve doğal şekillerde hareket etmesine olanak tanır. Örneğin, ters kinematik; kollar, bacaklar ve yüz ifadeleri gibi karakter animasyonlarını çok daha kolay oluşturmanızı sağlar.

Kemikleri, ayrı sembol örneklerine veya tek bir şeklin içine ekleyebilirsiniz. Bir kemik hareket ettiğinde, diğer bağlı kemikler de hareketi başlatan kemiğe göre hareket ederler. Ters kinematik kullanarak animasyon oluştururken, yalnızca nesnenin başlangıç ve bitiş konumlarını belirlemeniz gerekir. Ters kinematik, doğal hareketleri daha kolay oluşturmanızı sağlar.



*IK armatürü eklenmiş bir şekil.*



*IK kemikleri eklenmiş birçok sembolen oluşan bir grup.*

Kemik zincirine armatür adı verilir. Bir armatürdeki kemikler, birbirlerine üst-alt hiyerarşisi ile bağlıdır. Armatür, doğrusal veya dallı olabilir. Bir armatürün aynı kemikten çıkan dallarına eş öge adı verilir. Bir kemiğin diğerine bağlantığı noktaya eklem adı verilir.

Flash'ta IK'yı iki şekilde kullanabilirsiniz. Birinci kullanma yöntemi, her bir örneği başka bir örneğe bağlamak için kemikler ekleyerek sembol örnekleri dizisinin birleştirilmesidir. Kemikler, sembol örneklerinden oluşan zincirin birlikte hareket etmesine olanak tanır. Örneğin, her biri insan vücudunun farklı parçalarını temsil eden bir grup film klipiniz olabilir. Gövdeyi, üst kolu, alt kolu ve eli birbirine bağlayarak, gerçekçi bir şekilde hareket eden bir kol oluşturabilirsiniz. Her iki kolu, her iki bacağı ve kafayı içermesi için dallı bir armatür oluşturabilirsiniz.

IK'yı kullanmanın ikinci yolu ise, bir şekil nesnesinin içine bir armatür eklemektir. Şekil, birleştirme çizimi modunda veya nesne çizimi modunda oluşturulabilir. Kemikler, şeklin farklı sürümlerini çizmenize veya bir şekil arası oluşturmanıza gerek kalmadan şeklin parçalarını hareketlendirmenize ve bu parçalara animasyon uygulamanıza olanak tanır. Örneğin, bir yılanın gerçekçi bir şekilde hareket etmesini ve kıvrılmasını sağlamak için basit bir yılan çizimine kemikler ekleyebilirsiniz.

Sembol örneklerine veya şekillere kemik eklediğinizde, Flash, örneği veya şekli ve ilgili armatürü, Zaman Çizelgesi'ndeki yeni bir katmana taşır. Bu yeni katmana *poz katmanı* adı verilir. Her poz katmanı, yalnızca tek bir armatür ve bu armatürle ilişkili örnekler ve şekil içerebilir.

Flash, IK ile çalışmak için iki araç içerir. Kemik aracını kullanarak sembol örneklerine ve şekillere kemik eklersiniz. Şekil nesnelerinin ayrı ayrı kemikleri ile denetim noktaları arasındaki ilişkiyi ayarlamak için Bağlama aracını kullanırsınız.

Armatürlere ve ilişkili oldukları sembollere veya şekillere ister Zaman Çizelgesi'nde ister ActionScript 3.0 ile animasyon uygulayabilirsiniz. Armatür için farklı karelerde farklı pozlar tanımlayarak Zaman Çizelgesi'nde animasyon uygulayabilirsiniz. Flash, aradaki karelerde yer alan armatürün konumlarını enterpolasyonlar. ActionScript ile armatürleri hareketlendirme hakkında bilgi edinmek için bkz. [FLİK sınıflar ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu](#).

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

Ters kinematikle ilgili eğitim videosu için, bkz. Ters Kinematikleri Kullanma, [www.adobe.com/go/lrvid4058\\_fl\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4058_fl_tr).

## Ayrıca bkz.

“Çizim modları ve grafik nesneleri” sayfa 95

## Sembollere kemik ekleme

Film kliplerine, grafiklere ve düğme örneklerine IK kemikleri ekleyebilirsiniz. Metin kullanmak için, metni önce sembole dönüştürün.

**Not:** Metni ayrı şekillere ayırabilir (Değiştir > Parçala) ve ayrı ayrı şekillerle kemikleri kullanabilirsiniz.

Sembol örneklerine kemik eklediğinizde, birbirine bağlı örneklerden bir zincir oluşturursunuz. Bu, kemiklerin şekiller ile birlikte kullanıldığı ve şeklin kemikler için bir konteyner görevi gördüğü işlemden farklıdır. Birbirine bağlı sembol örneklerinden oluşan zincir, basit bir doğrusal zincir veya ihtiyaçlarınıza bağlı olarak dallı bir yapı olabilir. Bir yılan karakteri için yalnızca tek bir doğrusal zincir gerekirken, bir insan figürü için her uzağa yönelik dallı bir yapı gerekir.

Sembol örneklerine kemik eklemekten önce, onları Sahne Alanı'nda istediğiniz konfigürasyona yakın bir şekilde düzenleyin. Kemikleri ekledikten sonra örneklerin ilgili konumlarını düzenleyebilirsiniz, ancak bu aşama daha sonrası için zamandan tasarruf etmenizi sağlayabilir. Sembol örnekleri, kemikleri eklemekten önce farklı katmanlarda olabilir. Flash, bunları kemikler eklendiğinde yeni bir katmana taşır.

1 Sahne Alanı'nda sembol örnekleri oluşturun.

Kemikleri eklemekten önce örnekleri olmasını istediğiniz uzamsal konfigürasyona yakın şekilde düzenleyin.

2 Araçlar panelinden Kemik aracını  seçin.

Kemik aracını seçmek için X tuşuna da basabilirsiniz.

3 Kemik aracında iken, armatürün kökü veya kafası olacak sembol örneğini tıklatın. Ardından bunu kök örneğine bağlamak için, ayrı bir sembol örneğine sürükleyin.

Sürüklenme sırasında, bir kemik görüntülenecektir. Fareyi bıraktığınızda, iki sembol örneği arasında düz bir kemik görüntülenir. Her kemik, bir kafa, başka bir deyişle bir yuvarlak uç ve bir kuyruk, başka bir deyişle bir sivri uç içerir.

Bir kemik oluşturmak için bir örnekten diğerine sürüklenme yaparken, kemiği örneğe eklemek istediğiniz belirli bir noktadaki ilk örneği tıklatın. Kemiği eklemek istediğiniz ikinci örnekte belli bir noktada fareyi bırakın. Bu ek noktalarını daha sonra da düzenleyebilirsiniz. Her sembol örneği yalnızca tek bir ek noktası içerir.

Bir armatürdeki ilk kemik, kök kemiktir. Kemiğin kafasının etrafında bir daire ile görüntülenir.

Flash, varsayılan olarak, her sembol örneğinin dönüşüm noktasını, her kemik bağlantısı tarafından oluşturulan eklem konumuna taşır. Kök kemikleri için, dönüşüm noktası kemiğin kafasına taşınır. Daldaki son kemik için, dönüşüm noktası, kemiğin kuyruğuna taşınır. Dönüştürme noktasının otomatik hareketini Tercihler'in (Düzenle > Tercihler) Çizim sekmesinde devre dışı bırakabilirsiniz.

**4** Başka bir kemik eklemek için, ilk kemiğin kuyruğunu armatüre eklemek istediğiniz bir sonraki sembol örneğine sürükleyin.

Varolan bir kemiğin kafası veya kuyruğu üzerinde gezinirken işaretçi değişecektir. Yeni kemiğin kuyruğunun istediğiniz belirli bir konuma sürüklenmesini kolaylaştırmak için, Nesnelere Yapış seçeneğini (Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış) etkinleştirmek isteyebilirsiniz.

Oluşturmak istediğiniz üst-alt ilişkisinin sırasına uygun şekilde nesneleri kemikler ile bağlayın. Örneğin, bir kolu temsil eden film klipleri serisine kemik ekliyorsanız, ilk kemiği omuzdan dirseğe kadar, ikinci kemiği dirsekten bileğe kadar ve üçüncü kemiği bilekten ele kadar çekin.

Siz örneklere kemik ekledikçe, Flash her örneği Zaman Çizelgesi'ndeki yeni bir katmana taşır. Bu yeni katmana *poz katmanı* adı verilir. Belirli bir armatür ile ilişkilendirilmiş bütün kemikler ve sembol örnekleri, poz katmanının içinde bulunur. Her poz katmanı yalnızca tek bir armatür içerebilir. Flash, Sahne Alanı'ndaki nesnelerin önceki yığılma düzenini saklamak için varolan katmanlar arasında Zaman Çizelgesi'ne yeni bir poz katmanı ekler.

**5** Dallı bir armatür oluşturmak için, dalın başlamasını istediğiniz varolan kemiğin kafasını tıklatın ve yeni dalın ilk kemiğini oluşturmak için sürükleyin.

Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

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

Bir IK armatürü oluşturduktan sonra, örnekleri yeniden konumlandırmak için kemikleri veya sembol örneklerini armatürün içinde sürükleyebilirsiniz. Bir kemiği sürüklemek, kemiğin ilişkili olduğu örneğin, kemiğe göre dönmesine izin verilmeden taşınmasını sağlar. Bir örneği sürüklemek, örneğin hem taşınmasını hem de kemiğe göre dönmesini sağlar. Bir dalın ortasındaki bir örneği sürüklemek, üst kemiklerin birlikte dönerek birleşmesine yol açar. Alt kemikler, birlikte dönmeden hareket eder.

Bir armatürü oluşturduktan ve bütün ilişkili sembol örnekleri bir poz katmanına taşındıktan sonra da armatüre farklı katmanlardan yeni örnekler ekleyebilirsiniz. Yeni bir kemiği, yeni örneğe sürüklediğinizde Flash, örneği armatürün poz katmanına taşıyacaktır.

## Şekillere kemik ekleme

IK armatürlerini kullanmanın ikinci yolu ise şekil nesneleridir. Şekillerle, tek bir şeklin içine birden fazla kemik ekleyebilirsiniz. Bu durum, her örneğin yalnızca tek bir kemik içerebildiği sembol örneklerinden farklıdır. Ayrıca Nesne Çizimi modunda oluşturulan şekillere de kemik ekleyebilirsiniz.

Kemikleri ister tek bir şekle ister bir şekil grubuna ekleyebilirsiniz. Her iki durumda da, ilk kemiği eklemekten önce bütün şekillerin seçilmiş olması gerekir. Kemikler seçime eklendikten sonra, Flash, bütün şekilleri ve kemikleri bir *IK şekil nesnesine* dönüştürür ve nesneyi yeni bir poz katmanına taşır.



Bir şekil, IK şekline dönüştükten sonra, artık IK şekli dışındaki başka şekillerle birleşemez.

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

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

2 Sahne Alanı'nda nesnenin tümünü seçin.

Şekil, birden fazla renk alanı veya kontur içeriyorsa, bütün şekli seçtiğinizden emin olun. Bir seçim dikdörtgenini şeklin etrafına sürüklemek, şeklin tümünün seçilmesini sağlar.

3 Araçlar panelinde Kemik aracını  seçin.

Kemik aracını seçmek için X tuşuna da basabilirsiniz.

4 Kemik aracındayken, şeklin içini tıklatın ve şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.

Sürükleme sırasında, bir kemik görüntülenecektir. Fareyi bıraktığınızda, fareyi tıklattığınız nokta ile fareyi bıraktığınız nokta arasında düz bir kemik görüntülenecektir. Her kemik, bir kafa, başka bir deyişle bir yuvarlak uç ve bir kuyruk, başka bir deyişle bir sivri uç içerir.

Bir armatürdeki ilk kemik, kök kemiktir. Kemiğin kafasının etrafında bir daire ile görüntülenir. İlk kemiği eklerken, şeklin içinde armatürün kökünün bulunmasını istediğiniz konumu tıklatın. Her kemiğin kafa ve kuyruk konumunu daha sonra da düzenleyebilirsiniz.

Siz ilk kemiği eklediğinizde, Flash şekli bir IK şekil nesnesine dönüştürür ve bunu Zaman Çizelgesi'ndeki yeni bir katmana taşır. Bu yeni katmana *poz katmanı* adı verilir. Belirli bir armatür ile ilişkilendirilmiş bütün kemikler ve IK şekil nesnesi, poz katmanının içinde bulunur. Her poz katmanı yalnızca tek bir armatür içerebilir. Flash, Sahne Alanı'ndaki nesnelerin önceki yığma düzenini saklamak için varolan katmanlar arasında Zaman Çizelgesi'ne yeni bir poz katmanı ekler.

Şekil, bir IK şekline dönüştüğünde, artık şekle yeni konturlar ekleyemezsiniz. Yine de şeklin varolan konturlarından denetim noktalarını ekleyebilir veya kaldırabilirsiniz. IK şeklinin kendi kayıt noktası, dönüşüm noktası ve sınırlama kutusu bulunur.

5 Yeni bir kemik eklemek için, ilk kemiğin kuyruğunu, şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.

Varolan bir kemiğin kafası veya kuyruğu üzerinde gezinirken işaretçi değişecektir.

İkinci kemik, kök kemiğinin alt ögesi olacaktır. Oluşturmak istediğiniz üst-alt ilişkisinin sırasına uygun şekilde şeklin alanlarını kemikler ile bağlayın. Örneğin, bir kolu temsil eden bir şekle kemik ekliyorsanız, ilk kemiği omuzdan dirseğe kadar, ikinci kemiği dirsekten bileğe kadar ve üçüncü kemiği bilekten ele kadar çekin.

6 Dalı bir armatür oluşturmak için, dalın başlamasını istediğiniz varolan kemiğin kafasını tıklatın ve yeni dalın ilk kemiğini oluşturmak için sürükleyin.

Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

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

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

## IK armatürlerini ve nesnelerini düzenleme

Kemikleri oluşturduktan sonra, onları düzenlemenin pek çok yolu vardır. Kemikleri ve ilişkili oldukları nesneleri yeniden konumlandırabilirsiniz, bir kemiği bir nesne içinde taşıyabilirsiniz, bir kemiğin uzunluğunu değiştirebilirsiniz, kemikleri silebilirsiniz ve kemikleri içeren nesneleri düzenleyebilirsiniz.

IK armatürleri, yalnızca Zaman Çizelgesi'nde armatürün görüldüğü ilk karede sadece ilk pozu içeren poz katmanında düzeltilebilir. Armatür, poz katmanının sonraki karelerinde yeniden konumlandırıldıktan sonra, kemik yapısında değişiklik yapılamaz. Armatürü düzenlemek için, Zaman Çizelgesi'ndeki armatürün birinci karesinden sonraki ek pozları silin.

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

### Kemikleri ve ilişkili nesneleri seçme

- Tek bir kemiği seçmek için, Seçim aracını kullanarak kemiği tıklatın.  
Kemik özellikleri, Özellik denetçisinde görünecektir. Ayrıca birden çok özellik seçmek için Shift tuşuna basarak tıklatabilirsiniz.
- Seçimi bitişikteki kemiklere taşımak için, Özellik denetçisinde Üst, Alt veya Sonraki/Önceki eş düğmelerini tıklatın.
- Armatürde tüm kemikleri seçmek için bir kemiği çift tıklatın.  
Tüm kemiklerin özellikleri, Özellik denetçisinde görüntülenir.
- Bir armatürün tamamını seçip armatürün ve poz katmanının özelliklerini görüntülemek için, armatürü içeren poz katmanındaki bir kareyi tıklatın.
- Bir IK şeklini seçmek için, şekli tıklatın.  
IK şeklinin özellikleri, Özellik denetçisinde görünecektir.
- Bir kemiğe bağlı bir sembol örneğini seçmek için, örneği tıklatın.  
Örneğin özellikleri, Özellik denetçisinde görünecektir.

### Kemikleri ve ilişkili nesneleri yeniden konumlandırma

- Doğrusal bir armatürü yeniden konumlandırmak için, armatürdeki herhangi bir kemiği sürükleyin.  
Armatür, sembol örneklerine bağlı ise, bir örneği de sürükleyebilirsiniz. Bu işlem, örneği ilişkili olduğu kemiğe göre döndürmenizi sağlar.
- Bir armatürün bir dalını yeniden konumlandırabilmek için, dalın içindeki herhangi bir kemiği sürükleyin.  
Dalın içindeki kemiklerin tümü taşınır. Armatürün diğer dallarındaki kemikler ise hareket etmez.
- Bir kemiği, üst kemiği hareket ettirmeden alt kemikleriyle birlikte döndürmek için, söz konusu kemiği Shift tuşuna basarak sürükleyin.
- Bir IK şeklini, Sahne Alanı'ndaki yeni bir konuma taşımak için şekli seçin ve Özellik denetçisinde şeklin X ve Y özelliklerini değiştirin.

### Kemikleri silme

- Tek bir kemiği ve bu kemiğin bütün alt öğelerini silmek için kemiği tıklatın ve Delete tuşuna basın.  
Her kemiği Shift tuşuna basıp tıklatarak, birden fazla kemiği silmek üzere seçebilirsiniz.
- Bir IK şeklinden veya sembol armatüründen bütün kemikleri silmek için, armatürdeki şekli veya herhangi bir sembol örneğini seçin ve Değiştir > Parçala seçeneklerini belirleyin.  
IK şekilleri, normal şekillere dönecektir.

## Kemikleri ilişkili oldukları şekle ve sembole göre taşıma

- Bir IK şeklinin içindeki bir kemiğin herhangi bir ucunun konumunu taşımak için, Alt Seçim aracı ile kemiğin ucunu sürükleyin.
- Bir sembol örneği içindeki bir kemik ekleminin, kafasının veya kuyruğunun konumunu taşımak için, örneğin dönüştürme noktasını taşımak üzere Dönüştürme panelini (Pencere > Dönüştürme) kullanın.  
Kemik, dönüştürme noktası ile birlikte taşınır.
- Diğer herhangi bir bağlı örneği hareket ettirmeden tek bir sembol örneğini taşımak için, söz konusu örneği Alt tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ya da Serbest Dönüşüm aracı ile sürükleyin.  
Örneğe bağlı olan kemikler, örneğin yeni konumuna göre uzayacak veya kısalacaktır.

## IK şeklini düzenleme

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

- IK şeklini değiştirmeden bir kemiğin konumunu taşımak için, kemiğin uç noktasını sürükleyin.
- IK şekli sınırının denetim noktalarını görüntülemek için, şeklin konturunu tıklatın.
- Bir denetim noktasını taşımak için, denetim noktasını sürükleyin.
- Yeni bir denetim noktası eklemek için, herhangi bir denetim noktasına sahip olmayan konturun bir parçasını tıklatın.  
Ayrıca Araçlar panelinde Çapa Noktası Ekle aracını da kullanabilirsiniz.
- Varolan bir denetim noktasını silmek için, söz konusu denetim noktasını tıklatıp seçin ve ardından Delete tuşuna basın.  
Ayrıca Araçlar panelinde Çapa Noktasını Sil aracını da kullanabilirsiniz.

## Kemikleri şekil noktalarına bağlama

Bir IK şeklinin konfigürasyonuna bağlı olarak, şeklin konturunun, armatür hareket ederken hoş bir şekilde bozulmadığını fark edebilirsiniz.

Bir şeklin denetim noktaları, varsayılan olarak, kendilerine en yakın kemiğe bağlıdır. Bağlama aracı, sizin ayrı kemikler ile şekil denetim noktaları arasındaki bağlantıları düzenlemenize olanak tanır. Bu işlem, sizin daha güzel sonuçlar almak için her kemik hareket ederken konturların nasıl bozulacağını kontrol etmenizi sağlar.

Birden fazla denetim noktasını tek bir kemiğe ve birden fazla kemiği tek bir denetim noktasına bağlayabilirsiniz. Bağlama aracı ile bir denetim noktasını veya bir kemiği tıklattığınızda, kemikler ile denetim noktaları arasındaki bağlantı görüntülenir. Bağlantıları çok çeşitli şekillerde değiştirebilirsiniz.

- Bir kemiğe bağlı olan denetim noktalarını vurgulamak için, Bağlama aracı  ile kemiği tıklatın.  
Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili kemik kırmızı ile vurgulanacaktır. Tek bir kemiğe bağlı olan denetim noktaları, kareler şeklinde görünecektir. Birden fazla kemiğe bağlı olan denetim noktaları, üçgen şeklinde görünecektir.
- Seçili bir kemiğe denetim noktaları eklemek için, vurgulanmamış denetim noktasını Shift tuşuna basarak tıklatın.  
Ayrıca seçili kemiğe eklemek üzere birden fazla denetim noktası seçmek için Shift tuşuna basarak sürükleyebilirsiniz.

- Kemikten denetim noktalarını kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış olan bir denetim noktasını Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).  
Ayrıca, seçili kemikten birden fazla denetim noktasını kaldırmak için Ctrl tuşuna basıp sürükleyebilir (Windows) veya Option tuşuna basıp sürükleyebilirsiniz (Macintosh).
- Bir denetim noktasına bağlı kemikleri vurgulamak için, Bağlama aracı  ile denetim noktalarını tıklatın.  
Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili denetim noktası kırmızı ile vurgulanacaktır.
- Seçili denetim noktasına başka kemik eklemek için, bir kemiği Shift tuşuna basarak tıklatın.
- Seçili bir denetim noktasından bir kemiği kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış bir kemiği Ctrl tuşuna basarak (Windows) veya Option tuşuna basarak (Macintosh) tıklatın.

## İK hareket sınırlamalarını ayarlama

İK armatürlerine yönelik daha gerçekçi hareketler oluşturmak için, belirli kemiklerin hareket özgürlüğünü kontrol edebilirsiniz. Örneğin, bir kolun parçası olan iki kemik, dirseğin yanlış yöne bükülmesine imkan vermeyecek şekilde sınırlandırılabilir.

Her İK kemiği varsayılan olarak kemik oluşturulurken kendisine atanmış sabit bir uzunluk içerir. Kemikler kendi üst eklemleri etrafında veya x ve y eksenleri boyunca dönebilir, ancak üst kemiğin uzunluğunun değişmesini gerektirecek şekillerde hareket edemezler.

Kemik döndürmeyi ve kemiğin x veya y eksenini boyunca hareketini etkinleştirebilir, devre dışı bırakabilir ve sınırlandırabilirsiniz. Kemik döndürme, varsayılan olarak, etkinleştirilmiştir; x ve y eksen hareketi ise devre dışı bırakılmıştır. x veya y eksenini hareketi etkin olduğunda, bir kemik, x ve y eksenini boyunca sınırsız bir açıda hareket edebilir ve üst kemiğin uzunluğu bu harekete uyum sağlayacak şekilde değişir.

Ayrıca bir kemikte ağırlık efekti yaratmak için kemiğin hareket hızını sınırlandırabilirsiniz.

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

- Seçili kemiğin, x veya y eksenini boyunca hareket etmesini ve üst kemiğinin uzunluğunu değiştirmesini sağlamak için, Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirme veya Eklem: Y Çevirme bölümlerinde Etkinleştir seçeneğini belirleyin.  
x eksenini hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için eklemdeki kemiğe göre dikey duran iki başlı bir ok görüntülenir. y eksenini hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için eklemdeki kemiğe göre paralel duran iki başlı bir ok görüntülenir. Bir kemik için hem x hem y çevirmesini etkinleştirirseniz, kemik için döndürme devre dışı bırakıldığında kemiğin konumlandırılması daha kolay olacaktır.
- x veya y eksenini boyunca etkinleştirilen hareket miktarını sınırlamak için, Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirme veya Eklem: Y Çevirme bölümlerinde Sınırla seçeneğini belirleyin ve kemiğin yol alabileceği minimum ve maksimum mesafe için bir değer girin.
- Seçilen kemiğin eklem etrafında dönmesini devre dışı bırakmak için, Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümündeki Etkinleştir onay kutusunda belirlenen seçimi kaldırın.  
Bu onay kutusu varsayılan olarak seçilidir.
- Bir kemiğin dönüşünü sınırlamak için, Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümüne minimum ve maksimum döndürme açılarını girin.  
Döndürme açıları, üst kemiğe göre şekillenir. Kemik eklemine üzerinde, döndürme serbestisinin açılarını belirten bir yay görünür.
- Seçili bir kemiği, üst kemiğe göre durağan kılmak için, döndürmeyi ve x ve y eksenini çevirmesini devre dışı bırakın.  
Kemik, sabit hale gelir ve üst kemiğin hareketine uyar.

- Seçili bir kemiğin hareket hızını kısıtlamak için, Özellik denetçisinde Eklem Hızı alanına bir değer girin. Eklem hızı, kemiğe ağırlık efekti verecektir. Maksimum değer olan %100, sınırsız hıza eşdeğerdir.

## Armatüre animasyon uygulama

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

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

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

### Ayrıca bkz.

“[Ara hareketler](#)” sayfa 190

## Zaman Çizelgesi'nde armatüre animasyon uygulama

IK armatürleri, Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanlarında varolur. Zaman Çizelgesi'ndeki armatürlere animasyon uygulamak için, poz katmanındaki bir kareyi sağ tıklayıp Poz Ekle seçeneğini belirleyerek pozları ekleyin. Armatürün konfigürasyonunu değiştirmek için Seçim aracını kullanın. Flash, pozlar arasında yer alan karelerdeki kemiklerin konumlarını otomatik olarak entropolasyonlar.

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

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

Ayrıca poz katmanının son karesini, sağa doğru sürükleyerek de kare ekleyebilirsiniz.

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

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

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

- 3 Animasyonu istediğiniz gibi tamamlamak için ayrı karelere yeni pozlar ekleyin.

- 4 Zaman Çizelgesi'nde animasyonun uzunluğunu değiştirmek isterseniz, kareleri eklemek veya kaldırmak için poz katmanının son karesini, sağa veya sola sürükleyin. Flash, poz karelerini katmandaki süre değişikliği ile orantılı olarak yeniden konumlandırır ve aradaki kareleri yeniden entropolasyonlar.

Bitirdiğinizde, poz kareleri arasında enterpolasyonlanmış armatür konumları ile birlikte animasyonu önizlemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını serbest kaydırın.

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

### Arası doldurulan yeni efektler için armatürü film klibine veya grafik sembolüne dönüştürme

Kemik konumu haricinde IK nesne özelliklerine arası doldurulmuş efektler uygulamak için, nesne bir film klibinin veya grafik sembolünün içine yerleştirilmelidir.

Zaman Çizelgesi'ndeki bir IK armatürünü bir film klibinin veya grafik sembolünün içine yerleştirmek için:

1 IK armatürünü ve ilişkili olduğu bütün nesneleri seçin.

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

2 Seçimi sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Sembole Dönüştür seçeneğini belirleyin.

3 Sembole Dönüştür iletişim kutusunda, sembol için bir isim girin ve Tür menüsünden ister Film Klibi'ni ister Grafik'i seçin. Tamam'ı tıklatın.

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

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

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

IK armatürlerini içeren sembolleri, istediğiniz efekti oluşturmak için gerekli diğer yuvalanmış sembollere ait katmanlara yuvalayabilirsiniz.

### ActionScript 3.0 ile çalışma zamanı animasyonu için armatür hazırlama

Şekillere veya film klibi örneklerine bağlanmış IK armatürleri, ActionScript 3.0 ile kontrol edilebilir. Grafiklere veya düğme sembol örneklerine bağlanmış armatürler, ActionScript ile kontrol edilemez.

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

1 Seçim aracını kullanarak, armatür içeren bir poz katmanındaki bir kareyi seçin.

Özellik denetçisi armatürün özelliklerini görüntüler.

2 Özellik denetçisinde, Tür menüsünden Çalışma Zamanı seçeneğini belirleyin.

Artık hiyerarşi, çalışma zamanında ActionScript 3.0 ile düzenlenebilir.

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

### IK animasyonuna hareket hızı ekleme

Bir IK armatürüne animasyon eklemek için poz kullandığınızda, her poza yönelik olarak karelerdeki animasyonun hızını ayarlayabilirsiniz. Hızı ayarlayarak, daha gerçekçi hareketler oluşturabilirsiniz. Poz karelerinin yakınındaki hareketin hızını kontrol etmek *hareket hızı vermek* olarak adlandırılır.

Örneğin, kolunuzu hareket ettirdiğinizde, kolunuzun hızı hareketin başlangıcında ve sonunda artar ve azalır. Zaman Çizelgesi'nde bir IK poz katmanına hareket hızı ekleyerek, armatürün her poz karesinden önce ve sonra hızlanıp yavaşlamasını sağlayabilirsiniz.

Bir poz katmanındaki karelere hareket hızı eklemek için:

**1** Poz katmanındaki iki poz karesinin arasındaki bir kareyi tıklatın.

Bir hareket hızı uyguladığınızda, bu hareket hızı, seçili karenin solundaki ve sağındaki poz kareleri arasında kalan kareleri etkiler. Bir poz karesi seçerseniz, hareket hızı, katmandaki seçili poz ile bir sonraki poz arasında kalan kareleri etkiler.

**2** Özellik denetçisinde, Hareket Hızı menüsünden bir hareket hızı türü seçin.

Kullanılabilir hareket hızları arasında dört adet *Basit* ve dört adet *Durdur ve Başlat* hareket hızı yer alır. Basit hareket hızları, önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelerdeki veya sonraki poz karesinden hemen önce gelen karelerdeki hareketin ivmesini yavaşlatır. Hareket hızının Güç özelliği, hangi karelere hareket hızı uygulanacağını ve hareket hızının efekt derecesini denetler.

Durdur ve Başlat hareket hızları, katmanda bir önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelerdeki ve bir sonraki poz karesinden hemen önce gelen karelerdeki hareketi yavaşlatır.

Her iki hareket hızı türü de Yavaş, Orta, Hızlı ve En Hızlı sürüme sahiptir. Yavaş sürüm, en belirsiz efektleri; En Hızlı sürüm ise en belirgin efektleri içerir.

Bu hareket hızı türleri, ara hareketleri kullanırken Hareket Düzenleyicisi'nde de yer alır. Zaman Çizelgesi'nde bir ara hareket seçili olduğunda, Hareket Düzenleyicisi'nde her hareket hızı türünün eğrisini görebilirsiniz.

**3** Özellik denetçisinde, hareket hızının gücü için bir değer girin.

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

Bitirdiğinizde, Sahne Alanı'nda hareket hızı eklenmiş hareketleri önizlemek için, Zaman Çizelgesi'ndeki oynatma kafasını, hareket hızını uyguladığınız 2 poz karesi arasında serbest kaydırın.

### Ayrıca bkz.

“[Hareket hızı araları](#)” sayfa 211

## Bölüm 8: Filtreler ve Harmanlamalar

Adobe® Flash® CS4 Professional özel efektleri, metne, düğmelere ve film kliplerine görsel efektler eklemenizi sağlayan filtreleri ve bileşik görüntüler oluşturma modlarını içerir.

### Filtreler hakkında

#### Filtrelere genel bakış

Adobe® Flash® CS4 Professional filtreleri (grafik efektleri) metne, düğmelere ve film kliplerine ilginç görsel efektler eklemenizi sağlar. Flash'a özgü bir özellik olarak, ara hareketleri kullanarak uyguladığınız filtrelere animasyon uygulayabilirsiniz.

Flash harmanlama modları, bileşik görüntüler oluşturma modlarıdır. *Bileştirme*, iki veya daha fazla üst üste gelen nesnenin saydamlık veya renk etkileşimini değişime uğratma sürecidir. Harmanlama modları ayrıca nesnelerin ve görüntülerin opaklığına yeni bir kontrol boyutu ekler. Altta bulunan bir görüntünün ayrıntılarının aradan görünmesini sağlayan vurgular veya gölgeler oluşturmak için veya doygunluğu azaltılmış bir görüntüyü renklendirmek için Flash harmanlama modlarını kullanabilirsiniz.

#### Animasyonlu filtreler hakkında

Zaman Çizelgesi'nde filtrelere animasyon uygulayabilirsiniz. Aynı anahtar kareler üzerinde olup bir ara doldurma ile birleştirilen nesneler, ara karelerin üzerinde arası doldurulmuş kendilerine karşılık gelen filtrelerin parametrelerine sahiptir. Bir filtre ara doldurmanın diğer ucunda kendisiyle eşleşen bir filtreye (aynı türden bir filtre) sahip değilse, efektin animasyon dizisinin sonunda gerçekleşeceğini garantiye almak için eşleşen bir filtre otomatik olarak eklenir.

Ara doldurmanın bir ucunda bir filtre eksikse veya filtreler her iki uca farklı bir sırada uygulanmışsa, ara hareketlerin hatalı çalışmasını engellemek için Flash şunları yapar:

- Filtreler uygulanmış bir film klibine bir ara hareket uygularsanız, ara doldurmanın karşı ucuna bir anahtar kare eklediğinizde, ara doldurmanın başlangıcında olduğu gibi son karesine de otomatik olarak aynı filtreler, aynı yığın sırasında yerleştirilir.
- Her birine farklı filtreler uygulanmış film kliplerini iki kareye yerleştirirseniz ve kareler arasına bir ara hareket uygularsanız, Flash ilk olarak en fazla filtreye sahip film klibini işler. Flash daha sonra, ilk film klibine uygulanan filtreleri, ikinci film klibinin kullandığı filtrelerle karşılaştırır. İkinci film klibinde eşleşen filtre bulunamazsa, Flash parametresiz ve varolan filtrelerin rengine sahip göstermelik bir filtre oluşturur.
- İki anahtar kare arasında bir ara hareket varsa ve bir anahtar karedeki nesneye filtre eklerseniz, Flash ara doldurmanın diğer ucundaki anahtar kareye ulaştığında, film klibine otomatik olarak göstermelik bir filtre ekler.
- İki anahtar kare arasında bir ara hareket varsa ve bir anahtar karedeki nesneden bir filtre kaldırırsanız, Flash aranın diğer ucundaki anahtar kareye ulaştığında, eşleşen filtreyi film klibinden otomatik olarak kaldırır.
- Bir ara hareketin başlangıcı ve bitişi arasında filtre parametrelerini tutarsız ayarlarsanız, Flash enterpolasyonlu karelere, başlangıç karesinin filtre ayarlarını uygular. Tutarsız ayarlar, ara doldurmanın başlangıcı ve bitişi arasında şu parametreler farklı ayarlandığında meydana gelir: boşalt, iç gölge, iç ışıma, degrade ışıma türü ve degrade eğim türü.



Örneğin, gölge filtresini kullanarak bir ara hareket oluşturup ara doldurmanın ilk karesinde boşaltma ile birlikte bir gölge ve son karesinde bir iç gölge uygularsanız, Flash ara hareketteki filtrenin tutarsız kullanımını düzeltir. Bu durumda, Flash ara doldurmanın ilk karesinde kullanılan filtre ayarlarını, yani boşaltma ile gölgeyi uygular.

## Filtreler ve Flash Player performansı hakkında

Nesnelere uyguladığınız filtrelerin türü, sayısı ve kalitesi, SWF dosyalarını oynatırken performansı etkileyebilir. Bir nesneye ne kadar fazla filtre uygularsanız, oluşturduğunuz görsel efektleri düzgün olarak görüntülemek için Adobe® Flash® Player o kadar fazla sayıda hesaplama yapmalıdır. Adobe®, bir nesneye sınırlı sayıda filtre uygulamanızı önerir.

Her filtre, uygulanan filtrenin kuvvetini ve kalitesini ayarlamanızı sağlayan kontroller içerir. Daha düşük ayarlar kullanmak, yavaş bilgisayarlarda performansı iyileştirir. Çok çeşitli bilgisayarlarda oynatılması için içerik oluşturuyorsanız veya izleyici kitlenizin kullanabildiği hesaplama gücünden emin değilseniz, oynatma performansını maksimuma çıkarmak için kalite düzeyini Düşük'e ayarlayın.

## Pixel Bender filtreleri hakkında

Adobe Pixel Bender™, kullanıcıların Flash ve After Effects'te kullanılmak üzere özel filtreler, efektler ve harmanlama modları oluşturmasına olanak sağlayan, Adobe tarafından geliştirilmiş bir programlama dilidir. Pixel Bender donanımdan bağımsız olup çeşitli GPU ve CPU mimarilerinde otomatik olarak verimli şekilde çalışacak şekilde tasarlanmıştır.

Pixel Bender geliştiricileri, Pixel Bender kodu yazıp bu kodu pbj dosya uzantısıyla metin dosyasına kaydederek filtre oluşturur. Pixel Bender filtresi yazıldıktan sonra herhangi bir Flash belgesiyle kullanılabilir. Filtreyi yükleyip filtrenin denetimlerini kullanmak için ActionScript® 3.0'ı kullanın.

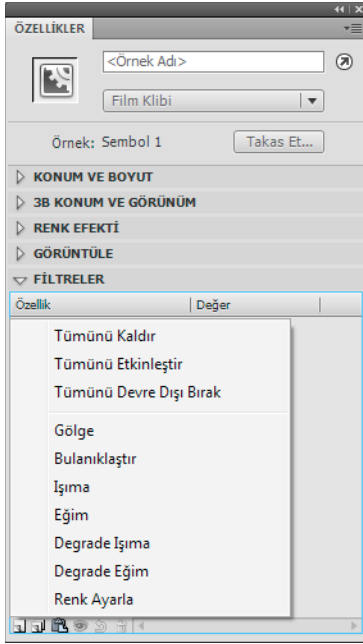
ActionScript'te Pixel Bender ile çalışma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. *ActionScript 3.0'ı Programlama*.

# Filtre uygulama

## Filtre uygulama

Bir nesneye her yeni filtre eklediğinizde, o filtre Özellik denetçisinde o nesnenin uygulanan filtreler listesine eklenir. Bir nesneye birden çok filtre uygulayabilir, bunun yanı sıra önceden uygulanmış filtreleri kaldırabilirsiniz. Metin, düğme ve film klibi nesnelere filtre uygulayabilirsiniz.

Aynı filtre ya da filtre kümesini bir nesneye kolayca uygulamanızı sağlayan bir filtre ayarları kütüphanesi oluşturabilirsiniz. Flash, oluşturduğunuz filtre hazır ayarlarını Filtreler > Hazır Ayarlar menüsünde Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde saklar.



Özellik denetçisindeki Filtre Ekle menüsü

### Filtre ekleme veya kaldırma

- 1 Filtre uygulanacak veya filtresi kaldırılacak bir metin, düğme veya film klibi nesnesi seçin.
- 2 Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde şunlardan birini yapın:
  - Filtre eklemek için Filtre Ekle  düğmesini tıklatın ve bir filtre seçin. İstenilen görünümü elde edene kadar ayarlarla denemeler yapın.
  - Bir filtreyi kaldırmak, için uygulanan filtreler listesinde kaldırılacak filtreyi seçin ve Filtreyi Kaldır düğmesini  tıklatın. Herhangi bir hazır ayarı silebilir veya yeniden adlandırabilirsiniz.

### Filtre kopyalayıp yapıştırma

- 1 Filtresi kopyalanacak nesneyi seçin ve Filtreler panelini seçin.
- 2 Kopyalanacak filreyi seçin ve Pano düğmesini tıklatın , ardından açılır menüden Seçileni Kopyala seçeneğini belirleyin. Tüm filtreleri kopyalamak için Tümünü Kopyala seçeneğini belirleyin.
- 3 Filtrenin uygulanacağı nesneyi seçin ve Pano düğmesini tıklatın , ardından açılır menüden Yapıştır seçeneğini belirleyin.

### Bir nesneye önceden hazırlanmış filtre uygulama

- 1 Filtre hazır ayarı uygulanacak nesneyi seçin ve Filtreler sekmesini seçin.
- 2 Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve Hazır Ayarlar'ı seçin.
- 3 Hazır ayar menüsünün altındaki kullanılabilir hazır ayarlar listesinden uygulanacak filtre hazır ayarını seçin.

**Not:** Bir nesneye filtre hazır ayarı uyguladığınızda, Flash seçilen nesneye geçerli olarak uygulanmış filtreleri, hazır ayarda kullanılan filtrelerle değiştirir.

### Bir nesneye uygulanan filtreyi etkinleştirme veya devre dışı bırakma

- ❖ Filtre listesinde, filtre adının yanındaki etkinleştir veya devre dışı bırak simgesini tıklatın.

**Not:** Listedeki başka filtrelerin de etkinlik durumunu değiştirmek için Filtre listesinde etkinleştir simgesini Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Devre dışı bırak simgesini Alt tuşuna basıp tıklatarsanız, seçilen filtre etkinleştirilir ve listedeki tüm diğer filtreler devre dışı bırakılır.

### Bir nesneye uygulanan tüm filtreleri etkinleştirme veya devre dışı bırakma

❖ Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve Tümünü Etkinleştir veya Tümünü Devre Dışı Bırak seçeneğini belirleyin.

**Not:** Listedeki filtrelerin tamamını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için Filtre listesinde etkinleştir veya devre dışı bırak simgesini Control tuşuna basıp tıklatın.

### Hazır ayar filtresi kütüphaneleri oluşturma

Filtre ayarlarını, film klipi ve metin nesnelerine kolayca uygulayabileceğiniz hazır ayar kütüphaneleri olarak kaydedin. Başka kullanıcılara filtre konfigürasyon dosyası sağlayarak, filtre hazır ayarlarınızı onlarla paylaşın. Filtre konfigürasyon dosyası, şu konumdaki Flash Configuration klasörüne kaydedilen bir XML dosyasıdır:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\Filters\filtername.xml
- Windows Vista: C:\Users\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\Filters\filtername.xml
- Macintosh: Macintosh HD/Users/kullanıcı adı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/language/Configuration/Filters/filtername.xml

### Hazır ayarlara sahip filtre kütüphanesi oluşturma

- 1 Nesneye filtreyi veya filtreleri uygulayın.
- 2 Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve yeni bir filtre ekleyin.
- 3 Filtreyi seçin ve Hazır Ayarlar menüsünü  tıklatın, ardından Farklı Kaydet seçeneğini belirleyin.
- 4 Hazır Ayarı Farklı Kaydet iletişim kutusunda filtre ayarları için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

### Bir filtre hazır ayarını yeniden adlandırma

- 1 Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve yeni bir filtre ekleyin.
- 2 Filtreyi seçin ve Hazır Ayarlar menüsünü  tıklatın, ardından Yeniden Adlandır seçeneğini belirleyin.
- 3 Değiştirilecek hazır ayar adını çift tıklatın.
- 4 Yeni bir hazır ayar adı girin ve Yeniden Adlandır'ı tıklatın.

### Bir filtre hazır ayarını silme

- 1 Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve yeni bir filtre ekleyin.
- 2 Filtreyi seçin ve Hazır Ayarlar menüsünü  tıklatın, ardından Sil seçeneğini belirleyin.
- 3 Kaldırılacak hazır ayarı seçin ve Sil'i tıklatın.

### Gölge uygulama

Gölge filtresi, yüzeye gölge bırakan bir nesnenin görünüşünü simüle eder.

## Text ...

*Gölge filtresi uygulanmış metin*

Klasik ara içeren bir gölge örneği için bkz. Flash Örnekleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve Graphics\AnimatedDropShadow dizinine gidin.

- 1 Gölge uygulanacak nesneyi seçin.
- 2 Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde, Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve Gölge seçeneğini belirleyin.
- 3 Filtre ayarlarını düzenleyin:
  - Gölgenin genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
  - Gölgenin koyuluğunu ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın. Sayısal değer ne kadar büyükse, gölge o kadar koyu olur.
  - Gölgenin kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.
  - Gölgenin açısını ayarlamak için bir değer girin.
  - Gölgenin nesneye uzaklığını ayarlamak için Mesafe değerini ayarlayın.
  - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip), sadece boşaltılan görüntü üzerindeki gölgeyi görüntülemek için Boşalt'ı seçin.
  - Gölgeyi nesnenin sınırları içerisinde uygulamak için İç Gölge'yi seçin.
  - Nesneyi gizleyip sadece gölgesini görüntülemek için Nesneyi Gizle'yi seçin. Nesneyi Gizle, gerçekçi bir gölgeyi daha kolay oluşturmanızı sağlar.
  - Renk Seçicisi'ni açıp gölge rengini ayarlamak için Renk denetimini tıklatın.

## Eğriltilmiş gölge oluşturma



*Daha gerçekçi görünen bir gölge oluşturmak için Gölge filtresini eğriltme*

- 1 Eğriltmek istediğiniz gölgeye sahip nesneyi seçin.
- 2 Kaynak nesneyi çoğaltın (Düzenle > Çoğalt'ı seçin).
- 3 Çoğaltılmış nesneyi seçin ve Serbest Dönüştürme aracını kullanarak eğriltin (Değiştir > Dönüştür > Döndür ve Eğrilt).
- 4 Çoğaltılmış film klibi veya metin nesnesine Gölge filtresini uygulayın. (Çoğalttığınız nesne zaten bir gölgeye sahipse, bu efekt zaten uygulanmış olacaktır.)
- 5 Filtreler panelinde, çoğaltılmış nesneyi gizleyip gölgesini görünür bırakmak için Nesneyi Gizle'yi seçin.
- 6 Çoğaltılmış nesneyi ve gölgesini, çoğalttığınız orijinal nesnenin arkasına yerleştirmek için Değiştir > Yerleştir > Bir Alta Gönder seçeneklerini belirleyin.
- 7 İstenilen görünüşü elde edene kadar, eğriltilmiş gölgenin hem Gölge filtresi ayarlarını hem de açısını ayarlayın.

## Bulanıklaştırma uygulama

Bulanıklaştırma filtresi nesnelerin kenarlarını ve ayrıntılarını yumuşatır. Bir nesneye bulanıklaştırma uygulamak, onun sanki başka nesnelerin arkasındaymış gibi görünmesini sağlayabilir veya onu hareketliymiş gibi gösterebilir.

*Bulanıklaştırma filtresi uygulanmış metin*

- 1 Bulanıklaştırma uygulanacak bir nesne seçin ve Filtreler seçeneğini belirleyin.
- 2 Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve Bulanıklaştır'ı seçin.
- 3 Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
  - Bulanıklaşmanın genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
  - Bulanıklaştırmanın kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.

## Işıma uygulama

Işıma filtresi, bir nesnenin kenarlarının etrafına bir renk uygulamanızı sağlar.

*Işıma filtresi uygulanmış metin*

- 1 Işıma uygulanacak bir nesne seçin ve Filtreler seçeneğini belirleyin.
- 2 Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve Işıma'yı seçin.
- 3 Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
  - Işımanın genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
  - Renk Seçicisi'ni açıp ışıma rengini ayarlamak için Renk denetimini tıklatın.
  - Işımanın keskinliğini ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın.
  - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki ışımayı görüntülemek için Boşalt'ı seçin.

*Boşalt seçeneğiyle birlikte Işıma filtresini kullanma*

- Işımayı nesnenin sınırları içinde uygulamak için İç Işıma'yı seçin.
- Işımanın kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.

## Eğim uygulama

Eğim uygulama, nesneye arka plan yüzeyi üzerinde eğimli görünmesini sağlayan bir vurgu uygular.

# Text ...

*Eğim uygulanmış metin*

- 1 Eğim uygulanacak bir nesne seçin ve Filtreler seçeneğini belirleyin.
- 2 Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve Eğim'i seçin.
- 3 Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
  - Eğim türünü ayarlamak için, Tür menüsünden bir eğim seçin.
  - Eğimin genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklılaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
  - Açılır renk paletinden eğim için bir gölge ve vurgu rengi seçin.
  - Genişliğini etkilemeden eğimin opaklığını ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın.
  - Eğimli kenarın bıraktığı gölgenin açısını değiştirmek için Açı değerini ayarlayın.
  - Eğimin genişliğini tanımlamak için Mesafe için bir değer girin.
  - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki eğimi görüntülemek için Boşalt'ı seçin.

## Degrade ışıma uygulama

Degrade ışıma uygulamak, ışıma yüzeyi boyunca bir degrade rengi bulunan bir ışıma görünüşü üretir. Degrade ışıma, degradenin başlangıcında Alfa değeri 0 olan bir renk gerektirir. Bu rengin konumunu taşıyamazsınız, ancak rengi değiştirebilirsiniz.

# Text ...

*Degrade ışıma uygulanmış metin*

- 1 Degrade ışıma uygulanacak bir nesne seçin.
- 2 Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde, Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve Degrade Işıma seçeneğini belirleyin.
- 3 Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
  - Tür açılır-menüsünden, nesneye uygulanacak ışıma türünü seçin.
  - Işımanın genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklılaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
  - Genişliğini etkilemeden ışımanın opaklığını ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın.
  - Işımanın bıraktığı gölgenin açısını değiştirmek için Açı değerini ayarlayın.
  - Gölgenin nesneye uzaklığını ayarlamak için Mesafe değerini ayarlayın.
  - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki degrade ışımayı görüntülemek için Boşalt'ı seçin.
  - Işıma için bir degrade rengi belirtin. Degrade, birbirine dönüşen veya harmanlanan iki veya daha fazla renk içerir. Degradenin başlangıcı için seçtiğiniz renge *alfa* rengi olarak başvurulur.

Degradedeki bir rengi değiştirmek için degrade tanımlı çubuğunun altındaki renk seçicilerden birisini seçin ve Renk Seçicisi'ni görüntülemek amacıyla degrade çubuğunun hemen altında görünen renk uzayını tıklatın. Bu işaretçileri kaydırmak, o rengin degradedeki düzeyini ve konumunu ayarlar.

Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. 15'e kadar renk geçişine sahip bir degrade oluşturmak için 15'e kadar renk işaretçisi ekleyin. Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için onu aşağı ve degrade tanımlama çubuğunun dışına doğru sürükleyin.

- Degrade ışımanın kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.

## Degrade eğim uygulama

Degrade eğim uygulamak, eğiminin yüzeyi boyunca bir degrade rengi bulunan bir nesnenin arka plan üzerinde yükselmiş gibi görünmesini sağlayan bir yükseltilmiş görünüş sağlar. Degrade eğim, degradenin ortasında alfa değeri 0 olan bir renk gerektirir.

- 1 Degrade eğim uygulanacak bir nesne seçin.
- 2 Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde, Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve Degrade Eğim seçeneğini belirleyin.
- 3 Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:

- Tür açılır menüsünden, nesneye uygulanacak eğim türünü seçin.
- Eğimin genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
- Genişliğini etkilemeden eğimin düzgünlüğünü etkilemek üzere Kuvvet için bir değer girin.
- Işık kaynağının açısını ayarlamak için Açı için bir değer girin.
- Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki degrade eğimi görüntülemek için Boşalt'ı seçin.
- Eğim için bir degrade rengi belirtin. Degrade, birbirine dönüşen veya harmanlanan iki veya daha fazla renk içerir. Orta işaretçi degradenin alfa rengini kontrol eder. Alfa işaretçisinin rengini değiştirebilirsiniz, ancak bu rengi degradede yeniden konumlandıramazsınız.

Degradedeki bir rengi değiştirmek için degrade tanımlama çubuğunun altındaki renk seçicilerden birini seçin ve Renk Seçicisi'ni görüntülemek amacıyla degrade çubuğunun hemen altında görünen renk uzayını tıklatın. O rengin degradedeki düzeyini ve konumunu ayarlamak için bu işaretçileri kaydırın.

Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. 15'e kadar renk geçişine sahip bir degrade oluşturmak için 15'e kadar renk işaretçisi ekleyin. Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için onu aşağı ve degrade tanımlama çubuğunun dışına doğru sürükleyin.

## Renk Ayarla filtresini uygulama

Renk Ayarla filtresi, seçilen nesnenin kontrast, parlaklık, doygunluk ve ton gibi renk niteliklerini ayrıntılı şekilde kontrol etmenize olanak sağlar.

- 1 Rengi ayarlanacak bir nesne seçin.
- 2 Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde, Filtre Ekle düğmesini  tıklatın ve Renk Ayarla seçeneğini belirleyin.
- 3 Renk nitelikleri için değer girin. Nitelikler ve karşılık gelen değerleri şöyledir:

**Kontrast** Görüntünün vurgularını, gölgelerini ve orta tonlarını ayarlar.

**Parlaklık** Görüntünün parlaklığını ayarlar.

**Doygunluk** Rengin yoğunluğunu ayarlar.

**Ton** Rengin gölgesini ayarlar.

- 4 Renk ayarlamalarının tümünü sıfırlamak ve nesneyi orijinal durumuna geri döndürmek için Filtreyi Sıfırla'yı tıklatın.

### Ayrıca bkz.

“Örneğin rengini ve saydamlığını değiştirme” sayfa 155

## Harmanlama modlarını uygulama

### Harmanlama modları hakkında

Harmanlama modları, bileşik görüntüler oluşturmanızı sağlar. *Bileştirme*, iki veya daha fazla üst üste gelen nesnenin saydamlık veya renk etkileşimini değişime uğratma sürecidir. Harmanlama, üst üste gelen film kliplerindeki renkleri harmanlayarak benzersiz efektler oluşturmanızı sağlar.

Bir harmanlama modu şu öğeleri içerir:

**Harmanlama rengi** Harmanlama moduna uygulanan renk.

**Opaklık** Harmanlama moduna uygulanan saydamlığın derecesi.

**Temel renk** Harmanlama renginin altındaki piksellerin rengi.

**Sonuç rengi** Harmanlamanın temel renk üzerindeki etkisinin sonucu.

Harmanlama modları, hem harmanlamayı uyguladığınız nesnenin rengine hem de alttaki renge bağlıdır. Adobe®, istenilen efekti elde etmek için farklı harmanlama modlarıyla denemeler yapmanızı önerir.

**Normal** Rengi temel renklerle etkileşim olmadan, normal olarak uygular.

**Katman** Film kliplerini, renklerini etkilemeden üst üste yığmanızı sağlar.

**Koyulaştır** Sadece harmanlama renginden daha açık olan alanları değiştirir. Harmanlama renginden daha koyu olan alanlar değişmez.

**Çarp** Temel rengi harmanlama rengiyle çarparak, daha koyu renkler oluşturur.

**Açıklaştır** Sadece harmanlama renginden daha koyu olan pikselleri değiştirir. Harmanlama renginden daha açık olan alanlar değişmez.

**Ekran** Harmanlama renginin tersini temel renkle çarparak, bir renk açma efekti oluşturur.

**Kaplama** Temel renklere bağlı olarak, renkleri çarpar veya perdeler.

**Sert Işık** Harmanlama modu rengine bağlı olarak, renkleri çarpar veya perdeler. Efekt, nesnenin üzerinde parıldayan bir spot ışığına benzer.

**Fark** Hangisinin daha büyük parlaklık değeri olduğuna bağlı olarak, ya harmanlama rengini temel renkten ya da temel rengi harmanlama renginden çıkartır. Efekt, bir renk negatifine benzer.

**Ekle** Çoğunlukla, iki görüntü arasında animasyonlu açıklaştırmacı erime efekti oluşturmak için kullanılır.

**Çıkart** Çoğunlukla, iki görüntü arasında animasyonlu koyulaştırmacı erime efekti oluşturmak için kullanılır.

**Ters Çevir** Temel rengi ters çevirir.



**Alfa** Bir alfa maskesi uygular.

**Sil** Arka plan görüntüsündekiler dahil, tüm temel renk piksellerini kaldırır.

**Not:** Sil ve Alfa harmanlama modları, üst film klibine bir Katman harmanlama modunun uygulanmasını gerektirir. Nesne görünmez olacağından, arka plan klibine Sil'i uygulayamazsınız.

## Harmanlama modu örnekleri

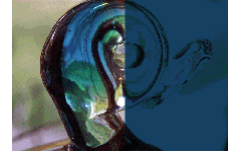
Aşağıdaki örnekler, farklı harmanlama modlarının bir görüntünün görünümünü nasıl etkilediğini örnekler. Bir harmanlama modunun oluşturduğu efekt, alttaki görüntünün rengine ve uyguladığınız harmanlama modunun türüne bağlı olarak epeyce farklı olabilir.



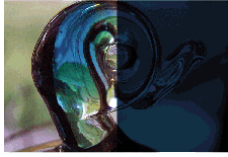
Orijinal görüntü



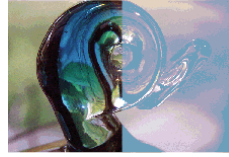
Katman



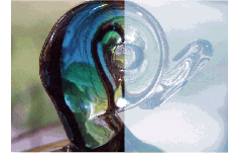
Koyulaştır



Çarp



Açıklaştır



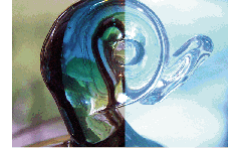
Ekran



Kaplama



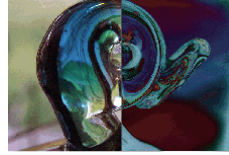
Sert Işık



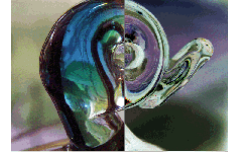
Ekle



Çıkart



Fark



Ters Çevir

## Harmanlama modu uygulama

Seçilen film kliplerine harmanlama uygulamak için Özellik denetçisini kullanın.

**Not:** SWF dosyasını yayınladığınızda çoklu grafik sembolleri tek bir şekil olarak birleştirildiğinden, farklı grafik sembollerine farklı harmanlama modları uygulayamazsınız.

- 1 Harmanlama modu uygulanacak film klibi örneğini (Sahne Alanı üzerinde) seçin.
- 2 Film klibi örneğinin rengini ve saydamlığını ayarlamak için Özellikler panelindeki Renk açılır menüsünü kullanın.
- 3 Özellikler panelindeki Harmanlama açılır menüsünden film klipleri için bir harmanlama modu seçin. Harmanlama modu seçilen film klibi örneğine uygulanır.
- 4 Seçtiğiniz harmanlama modunun elde etmeye çalıştığınız efektte uygun olduğundan emin olun.

İstenilen efekti elde etmek için film klibinin hem renk hem de saydamlık ayarlarıyla ve farklı harmanlama modlarıyla denemeler yapın.

**Ayrıca bkz.**

[“Örneğin rengini ve saydamlığını değiştirme”](#) sayfa 155

# Bölüm 9: Metin

Bu bölümde metni Adobe® Flash® CS4 Professional belgelerinizin içine dahil etmenin çeşitli yolları açıklanmaktadır.

## Metin ve fontlar hakkında

### Metin hakkında

Metni Adobe® Flash® CS4 Professional uygulamalarınıza değişik şekillerde dahil edebilirsiniz. Belgeyi geliştirirken oluşturduğunuz *statik* metin içeren metin alanları oluşturabilirsiniz. Stok fiyatları veya haber başlıkları gibi güncellenen metin görüntüleyen *dinamik* metin alanları ve kullanıcıların formlara veya anketlere metin girmelerine olanak sağlayan *giriş* metin alanları da oluşturabilirsiniz.

Flash metinle çalışmak için çok sayıda yol sağlar. Örneğin, metni yatay veya dikey olarak düzenleyebilir; font, boyut, tür, renk ve satır aralığı gibi özellikler atayabilir; yazım denetimi yapabilir; metni döndürerek, eğilterek ya da çevirerek dönüştürebilir; metni bağlayabilir; metni seçilebilir yapabilir; metne animasyon uygulayabilir; font değişimini kontrol edebilir; ve fontu paylaşılan bir kütüphanenin bir parçası olarak kullanabilirsiniz. Flash belgeleri Type 1 PostScript® fontları, TrueType® ve bitmap fontları (yalnızca Macintosh) kullanabilir.

Metin alanlarındaki zengin metin formatını, HTML etiketleri ve nitelikleri kullanarak koruyabilirsiniz. Dinamik ya da giriş metin alanının içeriği için HTML metni kullandığınızda, metin SWF veya JPEG dosyası ya da film klipi gibi bir görüntünün etrafında akabilir. Bkz. HTML formatlı metni kullanma, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).

Metin alanı örnekleri, film klipi örnekleri gibi özellikleri ve yöntemleri olan ActionScript® nesneleridir. Metin alanına bir örnek adı vererek onu ActionScript ile işleyebilirsiniz. Ancak metin örneklerinin Zaman Çizelgeleri olmadığından, ActionScript kodunu bir metin örneğinin içine yazamazsınız.

ActionScript'i, giriş ve dinamik metni formatlamak ve kaydırılan metin alanları oluşturmak için kullanabilirsiniz. ActionScript'in, dinamik ve giriş metin alanları için yakalayabileceğiniz ve komutları tetiklemek için kullanabileceğiniz olayları vardır. Metni denetlemek üzere ActionScript'i kullanma hakkında bilgi almak için, bkz. Metin ve Dizelerle Çalışma, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).

### Ayrıca bkz.

“[Metin alanları hakkında](#)” sayfa 253

## Flash Metin Kenar Yumuşatması

Kenar yumuşatma, ekran üzerindeki metnin köşelerini düzgünleştirmenizi sağlar. Kenar yumuşatma seçenekleri özellikle daha küçük font boyutlarını oluşturmada etkilidir. Kenar yumuşatma etkin olduğunda, geçerli seçimdeki tüm metin etkilenir. Kenar yumuşatma, tüm punto boyutlarındaki metinlerde aynı şekilde işler.

Kullanıcı Flash® Player 7 veya sonrasına sahipse, statik, dinamik ve girdi metni için kenar yumuşatma desteklenir. Kullanıcı Flash Player'ın önceki bir sürümüne sahipse, bu özellik sadece statik metin için desteklenir.

Bir Flash belgesinde küçük metin kullanırken, şu yönergeleri aklınızda tutun:

- Helvetica veya Arial gibi sans serif metinleri, küçük boyutlarda serif metninden daha temiz görünür.
- Kalın ve italik gibi bazı yazı stilleri küçük boyutlarda metni daha az okunaklı hale getirebilir.

- Bazı durumlarda metin, başka uygulamalardaki aynı punto boyutuna sahip metinden biraz daha küçük görünür.

Flash metin oluşturma motoru, Flash (FLA) belgeleri ve yayınlanmış SWF dosyalarında temiz, yüksek kalitede metin oluşturma seçeneği sağlar. Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma ayarı, özellikle küçük boyutlu fontlarda metni daha okunaklı hale getirir. Özel kenar yumuşatma, ayrı metin alanlarında kullanılan fontların kalınlık ve keskinliklerini belirtmenizi sağlar.

Yüksek kaliteli kenar yumuşatma, Flash Player 8 veya daha sonrasına her yayınladığınızda ve Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma ya da Özel Kenar Yumuşatma seçildiğinde otomatik olarak etkinleşir. Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma, özellikle bir Flash belgesinin ilk karesinde dört veya beş farklı karakter kümesi kullanıyorsanız, Flash SWF dosyalarını yüklediğinizde küçük bir gecikmeye neden olabilir. Yüksek kaliteli kenar yumuşatma Flash Player'ın bellek kullanımını da artırabilir. Örneğin dört veya beş font kullanılması, bellek kullanımını yaklaşık 4 MB artırabilir.

Dosyanızın yayınlama ayarı Adobe® Flash® Player 8 veya sonrasıysa ve Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma veya Özel Kenar Yumuşatma seçtiğiniz kenar yumuşatma seçeneğiyseniz, yüksek kaliteli kenar yumuşatma şunlar için geçerli olur:

- Ölçeklenmiş ve döndürülmüş haldeki dönüştürülmemiş metin  
**Not:** Metin ölçeklense veya döndürülse bile düz (yani dönüştürülmemiş) kalmalıdır. Örneğin fontları eğriltirseniz veya font şekillerini işlerseniz, Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma otomatik olarak devre dışı kalır.
- Tüm font türleri (kalın, italik, vs. dahil)
- 255 puntoya kadar görünüm boyutları
- Flash olmayan (GIF veya JPEG) bir çok dosya formatına dışa aktarma

Yüksek kaliteli kenar yumuşatma şu koşullarda devre dışı bırakılır:

- Flash Player'ın seçili sürümü Flash Player 7 veya daha öncesiyseniz.
- Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma veya Özel Kenar Yumuşatma'dan başka bir kenar yumuşatma seçeneği seçiliyse.
- Metin eğriltilmiş veya çevrilmişse.
- FLA dosyası, bir PNG dosyası halinde dışa aktarılmışsa.

#### Ayrıca bkz.

“[Metin kenar yumuşatmasıyla çalışma](#)” sayfa 263

“[Font anahatları ve aygıt fontları](#)” sayfa 252

## SWF uygulamalarında Unicode metin kodlama

Flash Player 7 ve sonrası, SWF dosyaları için Unicode metin kodlamayı Flash Player formatında destekler. Bu destek, SWF dosyalarınızda iki dili tek bir metin alanı içinde kullanmak gibi çok dilli metin kullanma olanağınızı fazlasıyla artırır. Flash Player 7 ya da sonrasına sahip her kullanıcı, oynatıcıyı çalıştıran işletim sistemi tarafından kullanılan dil ne olursa olsun, çok dilli metni Flash Player 7 veya sonrasındaki uygulamalarda görebilir.

#### Ayrıca bkz.

“[Çok dilli metin oluşturma](#)” sayfa 270

## Font anahatları ve aygıt fontları

Bir Flash belgesi yayınladığınızda veya dışa aktardığınızda, metin alanlarındaki fontlar gömülü font anahatları veya font adlarıyla temsil edilir. Alternatif olarak, aygıt fontlarını sans serif gibi genel türdeki bir fontu belirtmek için kullanabilirsiniz.

### Font anahatları ve adları

Statik metin için Flash fontun anahatlarını oluşturur ve onları SWF dosyasının içine gömer. Sonra, Flash Player anahatları metni görüntülemek için kullanır.

Dinamik veya giriş metin için Flash font adlarını saklar; sonrasında Flash Player, Flash uygulaması görüntülendiğinde kullanıcının sistemindeki aynı veya benzer fontları bulur. Kullanıcıların dinamik veya giriş metin için doğru fontlara sahip olmasını sağlamak için font anahatlarını gömebilirsiniz ancak bu dosya boyutunu artırabilir.

Flash'ta görüntülenen fontların tümü, bir Flash uygulamasıyla anahatlar olarak dışa aktarılamaz. Bir fontun dışa aktarılabilmesini doğrulamak amacıyla metni önizlemek için Görünüm > Önizleme Modu > Metin Kenar Yumuşatma komutunu kullanın; tırtıklı tür, Flash'ın bu fontun anahatlarını tanımadığını ve metni dışa aktarmayacağını belirtir.

### Aygıt fontları

Font anahat bilgisini gömmenin bir alternatifi olarak genel aygıt fontlarını kullanın. Flash üç genel aygıt fontu içerir, \_sans (Helvetica veya Arial'e benzer), \_serif (Times Roman'a benzer) ve \_typewriter (Courier'e benzer). Bu fontlardan birini belirttiğinizde ve sonra belgeyi dışa aktardığınızda, Flash Player kullanıcının bilgisayarında bulunan, genel aygıt fontuna en fazla benzeyen fontu kullanır.

Aygıt fontları gömülü olmadıklarından daha küçük bir SWF dosyası oluştururlar. Ayrıca küçük punto boyutlarında (10 puntunun altında) daha okunaklı bir metin oluştururlar. Ancak, kullanıcının bilgisayarının aygıt fontuna karşılık gelen kurulu bir fontu yoksa, metin beklenenden farklı görünebilir.

### Ayrıca bkz.

“Metin alanları oluşturma ve düzenleme” sayfa 254

“Aygıt fontlarını kullanma” sayfa 264

## Aygıt fontlarını maskeleme

Başka bir film klbindeki aygıt fontu metnini maskelemek için bir film klbi kullanabilirsiniz. (Sahne Alanı'nda bir maske katmanı kullanarak aygıt fontlarını maskeleyemezsiniz.) Bu film klbi maskelemesinin işleyebilmesi için kullanıcı Adobe Flash Player 6 (6.0.40.0) veya sonrasına sahip olmalıdır.

Bir film klbini aygıt fontu metnini maskelemek için kullandığınızda, Flash maskenin dikdörtgen şeklindeki sınırlama kutusunu maskeleme şekli olarak kullanır. Diğer bir deyişle, Flash geliştirme ortamında aygıt fontu metni için dikdörtgen şeklinde olmayan bir film klbi maskesi oluşturursanız, SWF dosyasında görünen maske maskenin kendi şeklini değil, dikdörtgen sınırlama kutusunun şeklini alır.

Film klbini maske olarak kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Film kliplerini maske olarak kullanma, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#).

Aygıt fontu maskelemesinin bir örneği için bkz. Flash Örnekleri web sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Masking\DeviceFontMasking klasörüne gidin.

# Metin oluřturma

## Metin alanları hakkında

Üç tür metin alanı oluřturabilirsiniz: statik, dinamik ve giriř. Tüm metin alanları Unicode'u destekler.

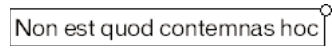
- Statik metin alanları, karakterleri dinamik olarak deęiřtirmeyen metni görüntüler.
- Dinamik metin alanları, hisse senedi fiyatları veya hava raporları gibi dinamik olarak güncellenen metni gösterir.
- Giriř metni alanları, kullanıcıların formlara veya anketlere metin girmelerini sağlar.

Yatay metin (soldan saęa bir akıřla) veya statik dikey metin (ya saędan sola bir akıřla ya da soldan saęa bir akıřla) oluřturabilirsiniz.

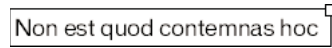
Statik metin oluřtururken, metni yazdıķça genişleyen tek bir satır üzerine ya da otomatik olarak genişleyen ve sözcükleri kaydıran sabit genişlikli bir alan (yatay metin için) veya sabit yükseklikli bir alan (dikey metin için) üzerine yerleřtirebilirsiniz. Dinamik veya giriř metin oluřtururken metni tek bir satır üzerine yerleřtirebilirsiniz ya da sabit genişlięi ve yükseklięi olan bir metin alanı oluřturabilirsiniz.

Flash, metin alanının köřesinde metin alanının türünü belirten bir tutamaç gösterir.

- Genişleyen statik yatay metin için metin alanının saę üst köřesinde yuvarlak bir tutamaç belirir.



- Sabit genişlięi olan statik yatay metin için metin alanının saę üst köřesinde kare řeklinde bir tutamaç görünür.



- Saędan sola akıřı olan ve genişleyen statik dikey metin için metin alanının sol alt köřesinde yuvarlak bir tutamaç görünür.



- Saędan sola akıřı olan ve sabit yükseklikli statik dikey metin için metin alanının sol alt köřesinde kare řeklinde bir tutamaç görünür.



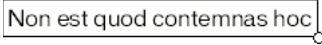
- Soldan saęa akıřı olan ve genişleyen statik dikey metin için metin alanının saę alt köřesinde yuvarlak bir tutamaç görünür.



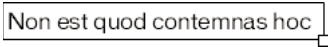
- Soldan sağa akışı olan ve sabit yükseklikli statik dikey metin için metin alanının sağ alt köşesinde kare şeklinde bir tutamaç görünür.



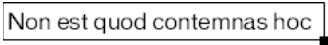
- Genişleyen dinamik veya giriş metin için metin alanının sağ alt köşesinde yuvarlak bir tutamaç görünür.



- Tanımlanmış yüksekliği ve genişliği olan dinamik veya giriş metin için metin alanının sağ alt köşesinde kare şeklinde bir tutamaç görünür.



- Dinamik kaydırılabilir metin alanları için yuvarlak veya kare şeklindeki içi boş tutamaç, düz siyah tutamaç haline gelir.



Sahne Alanı'nda metin girdiğinizde genişlemeyen metin alanları oluşturmak için dinamik ve giriş metin alanlarının tutamacını Shift tuşuna basıp çift tıklatın. Bu, sabit boyutta bir metin alanı oluşturmanızı ve kaydırılabilir metin oluşturmak üzere içini görüntüleyebileceği metinden daha fazlasıyla doldurmanızı sağlar.

Metin aracını bir metin alanı oluşturmak için kullandıktan sonra, metin alanının türünü belirtmek ve metin alanı ile içeriklerinin SWF dosyasında nasıl görüldüğünü kontrol eden değerleri ayarlamak için Özellik denetçisini kullanın.

## Metin alanları oluşturma ve düzenleme

Varsayılan olarak metin yataydır ancak statik metin dikey olarak da hizalanabilir.

Flash'ta metin düzenlemek için en yaygın genel sözcük işleme tekniklerini kullanabilirsiniz. Kes, Kopyala ve Yapıştır komutlarını, metni Flash dosyasının içinde taşımanın yanı sıra Flash ve diğer uygulamalar arasında taşımak için de kullanın.

### Ayrıca bkz.

“[Metin niteliklerini ayarlama](#)” sayfa 261

### Sahne Alanı'na metin ekleme

- 1 Metin aracını **T** seçin.
- 2 Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler) metin alanının türünü belirtmek için açılır-menüden bir metin türü seçin:

**Dinamik Metin** Dinamik olarak güncellenen metin görüntüleyen bir alan oluşturur.

**Giriş Metni** Kullanıcıların metin girebileceği bir alan oluşturur.

**Statik Metin** Dinamik olarak kendini güncelleyemeyen bir alan oluşturur.

- 3 Sadece statik metin için: Özellik denetçisinde, Metnin Yönlendirmesini Değiştir'i  tıklatın ve metnin yönlendirmesi ile akışı için bir yön seçin. (Yatay varsayılan ayardır.)
  - 4 Sahne Alanı üzerinde şunlardan birini yapın:
    - Metni tek bir satır üzerinde gösteren bir metin alanı oluşturmak için metnin başlamasını istediğiniz yeri tıklatın.
    - Sabit genişlikli (yatay metin için) veya sabit yükseklikli (dikey metin için) bir metin alanı oluşturmak için imleci metni başlatmak istediğiniz yerde konumlandırın ve istenen genişlik veya yüksekliğe sürükleyin.
- Not:** Siz yazdıkça, Sahne Alanı'nın kenarının dışına doğru genişleyen bir metin alanı oluşturursanız, metin kaybolmaz. Tutamacı yeniden erişilebilir hale getirmek için satır kesmeleri ekleyin, metin alanını taşıyın veya Görünüm > Yapıştırma Alanı'nı seçin.
- 5 Özellik denetçisinde metin niteliklerini seçin.

### Metin alanının boyutunu değiştirme

- ❖ Metin alanının yeniden boyutlandırma tutamacını sürükleyin.

Metin seçildiğinde, mavi bir sınırlama kutusu tutamaçlardan birini taşıyarak metin alanını yeniden boyutlandırmanızı sağlar. Statik metin alanları, metin alanını yatay olarak yeniden boyutlandırmanızı sağlayan dört tutamaca sahiptir. Dinamik metin alanları, metin alanını dikey, yatay veya çapraz olarak yeniden boyutlandırmanızı sağlayan sekiz tutamaca sahiptir.

### Sabit genişlikli (veya sabit yükseklikli) ve genişleyen metin alanları arasında geçiş yapma

- ❖ Bir yeniden boyutlandırma tutamacını çift tıklatın.

### Metin alanındaki karakterleri seçme

- 1 Metin aracını **T** seçin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Karakterleri seçmek için sürükleyin.
  - Sözcük seçmek için çift tıklatın.
  - Seçimin başlangıcını belirtmek için tıklatın ve seçimin sonunu belirtmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.
  - Alandaki tüm metni seçmek için Control+A (Windows) veya Command+A (Macintosh) tuşlarına basın.

### Metin alanlarını seçme

- ❖ Seçim aracını  kullanarak bir metin alanını tıklatın. Birden çok metin alanını seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.

### Dinamik ve giriş metin seçeneklerini ayarlama

- 1 Varolan bir dinamik metin alanının içinde tıklatın.
- 2 Özellik denetçisinde, Dinamik veya Giriş'in açılır menüde görüntülendiğinden emin olun.
- 3 Metin alanı için bir örnek adı girin.
- 4 Metnin yüksekliğini, genişliğini ve konumunu belirtin.
- 5 Fontu ve stili seçin.
- 6 Özellik denetçisinin Paragraf bölümünde, Davranış menüsünde şu seçenekler arasından birini belirtin:

**Tek satırlı** Metni tek satırlı olarak görüntüler.



**Çok satırlı** Metni çok satırlı olarak görüntüler.

**Çok Satırlı Sarma Yok** Metni, ancak son karakter Enter (Windows) veya Return (Macintosh) gibi kesen bir karakterse kesilen çok satırlı bir metin olarak gösterir.

- 7 Kullanıcıların dinamik metin seçmelerine izin vermek için Seçilebilir'i  tıklatın. Kullanıcıların dinamik metin seçmesini engellemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.
- 8 Zengin metin formatını (fontlar ve köprüler gibi) uygun HTML etiketleriyle korumak için Metni HTML Olarak Oluştur'u  tıklatın.
- 9 Metin alanı için siyah kenarlık ve beyaz arka plan görüntülemek için Metnin Etrafında Kenarlık Göster  seçeneğini tıklatın.
- 10 (İstenirse) Değ kutusuna metin alanı için değişken adını girin. (Bu seçeneği sadece Adobe Macromedia Flash Player 5 veya öncesi için geliştirme yaparken kullanın.)

Macromedia Flash MX (sürüm 6) ile başlayarak, Özellik denetçisini kullanarak metin alanına bir örnek adı atarsınız. Macromedia Flash 5 ve önceki versiyonlar ile geriye doğru uyumluluğu sağlamak için değişken adı yöntemini dinamik metin alanlarıyla kullanabilmenize karşın, Adobe bunu diğer metin alanı özelliklerini kontrol edemediğiniz veya stil sayfası ayarlarını uygulayamadığınız için önermez.

- 11 Gömülü font anahat seçenekleri için Karakter Gömme seçeneğini tıklatın:

**Gömme** Hiçbir fontun gömülü olmadığını belirtir.

**Otomatik doldur** Seçili metin alanındaki tüm karakterleri gömmek için Otomatik Doldur'u tıklatın.

## Dikey metin tercihlerini ayarlama

- 1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneğini belirleyin ve Tercihler iletişim kutusundaki Metin kategorisini tıklatın.

- 2 Dikey Metin altında, şu seçeneklerden herhangi birini ayarlayın:

**Varsayılan Metin Yönlendirmesi** Yeni metin alanlarına otomatik olarak dikey yönlendirme verir.

**Sağdan Sola Metin Akışı** Dikey metnin satırlarının sayfayı sağdan sola doldurmasını sağlar.

**Karakter Aralığı Kapalı** Karakter aralığının dikey metne uygulanmasını engeller. (Yatay metin için Karakter Aralığı etkin halde kalır.)

## Yazımı denetleme

Metindeki yazımı Flash belgenizin başından sonuna kadar denetleyebilirsiniz. Ayrıca yazım denetleyiciyi özelleştirebilirsiniz.

### Yazım denetleyiciyi kullanma

- 1 Yazım Denetimi iletişim kutusunu görüntülemek için Metin > Yazım Denetimi'ni seçin.

Sol üst köşedeki kutu, seçili sözlüklerde bulunmayan sözcükleri belirler ve metni içeren ögenin türünü (bir metin alanı veya kare etiketi gibi) tanımlar.

- 2 Şunlardan birini yapın:

- Sözcüğü kişisel sözlüğünüze eklemek için Kişisele Ekle'yi tıklatın.
- Sözcüğü değişmemiş şekilde bırakmak için Yoksay'ı tıklatın. Sözcüğün metindeki tüm tekrarlamalarını belgede değişmemiş şekilde bırakmak için Tümünü Yoksay'ı tıklatın.

- Değiştir kutusuna bir sözcük girin veya Öneriler kaydırma listesinden bir sözcük seçin. Daha sonra, sözcüğü değiştirmek için Değiştir'i tıklatın veya sözcüğün belgedeki tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklatın.

- Sözcüğü belgeden silmek için Sil'i tıklatın.

### 3 Yazım denetimini bitirmek için şunlardan birini yapın:

- Flash belgenin sonuna gelmeden yazımı bitirmek için Kapat'ı tıklatın.
- Flash'ın belgenin sonuna geldiği bildirimini görene kadar yazım denetimine devam edin, sonra yazım denetimini bitirmek için Hayır'ı tıklatın. (Belgenin başlangıcından yazım denetimine devam etmek için Evet'i tıklatın.)

## Yazım denetçisini özelleştirme

### 1 Şunlardan birini yapın:

- Metin > Yazım Denetimi Ayarları'nı seçin. (Bu seçeneği daha önce Yazım Denetimi özelliğini kullanmadıysanız kullanın.)
- Yazım Denetimi iletişim kutusunda (Metin > Yazım Denetimi) Ayar'ı seçin.

### 2 Şu seçeneklerden herhangi birini ayarlayın:

**Belge Seçenekleri** Bu seçenekleri hangi öğelerin denetleneceğini belirtmek için kullanın.

**Sözlükler** Yerleşik sözlükleri listeler. Yazım denetimini etkinleştirmek için en azından bir sözlük seçmelisiniz.

**Kişisel Sözlük** Bir yol girin veya klasör simgesini tıklatın ve kişisel sözlük olarak kullanılacak belgeye gidin. (Bu sözlüğü değiştirebilirsiniz.)

**Kişisel Sözlüğü Düzenle** Kişisel sözlüğünüze sözcükler ve ifadeler ekler. Kişisel Sözlük iletişim kutusunda, her yeni öğeyi metin alanındaki ayrı bir satıra girin.

**Denetim Seçenekleri** Bu seçenekleri, Flash'ın yazım denetimi esnasında belirli türdeki sözcük ve karakterleri nasıl işlediğini kontrol etmek için kullanın.

## Fontları gömme ve paylaşma

SWF dosyasının yürütüleceği aygıtlarda fontun bulunmasının gerekli olmaması için SWF dosyanıza bir font gömebilirsiniz. Bir fontu gömmek için bir font kütüphanesi öğesi oluşturun.

Font kütüphane öğesi oluşturmak, fontu birden çok SWF dosyası arasında paylaşmak için paylaşılan bir kütüphane öğesi olarak kullanmanızı da sağlar. Font öğesine ayrıca bir bağlantı kimliği dizesi ve font sembolünü içeren belgenin yayınlanacağı bir URL atanmalıdır. Böylece fonta link oluşturabilir ve fontu bir Flash uygulamasında kullanabilirsiniz. Font sembollerini dinamik veya giriş metin için kullanırken, font anahat bilgilerini gömün.

Flash belgesindeki bir font sembolü atanmış kimlik dizesi ve URL'ye sahip olduktan sonra, font sembolünü hedef FLA dosyasına kopyalayarak başka bir Flash belgesinde kullanın.

### Ayrıca bkz.

“Kütüphane varlıklarını paylaşma” sayfa 164

“Kütüphane varlıklarını belgeler arasında kopyalama” sayfa 162

## Font kütüphane öğesi oluşturma

- 1 Font sembolü eklenecek kütüphaneyi açın.
- 2 Kütüphane Paneli menüsünden Yeni Font'u seçin.

- 3 Adı metin alanına font ögesi için bir ad girin.
- 4 Font menüsünden bir font ailesi seçin veya fontun adını Font metin alanına girin.
- 5 (İsteğe bağlı) Stil menüsünden bir font stili seçin.

Seçili font kalın veya italik stili içermiyorsa, Sahte Kalın ve Sahte İtalik onay kutularını seçebilirsiniz. Sahte Kalın ve Sahte İtalik stilleri, işletim sistemi tarafından Normal stile eklenir. Sahte stiller, gerçek kalın veya italik stil içeren fontlar kadar iyi görünmeyebilir.

- 6 (İstenirse) Font bilgilerini, vektör anahatları verisi yerine bitmap verisi olarak gömmek için Bitmap Metni seçeneğini seçin ve Boyut metin alanına bir font boyutu girin. (Bitmap fontları kenar yumuşatma kullanamazlar. Özellik denetçisinde Bitmap'i bu fontu kullanan metin için kenar yumuşatma seçeneği olarak seçmelisiniz.)

**Not:** Boyut ayarı, sadece Bitmap Metni seçeneğini kullandığınızda geçerlidir.

### Font kütüphanesi ögesine kimlik dizesi atama

- 1 Font ögesini Kütüphane panelinde seçin.
- 2 Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
- 3 Bağlantı'nın altında, Çalışma Zamanı Paylaşımı için Dışa Aktar'ı seçin.
- 4 Kimlik metin alanına font ögesini tanımlamak için bir dize girin.
- 5 URL metin alanına font ögesini içeren SWF dosyasının URL'sini girin.

### Kayan metin

Flash'ta kayan metin oluşturmanın birkaç yolu vardır:

- Menü komutlarını veya metin alanı tutamacını kullanarak dinamik metin alanlarını veya giriş metin alanlarını kaydırılabilir hale getirin. Bu işlem, metin alanına bir kaydırma çubuğu eklemeyi; ancak bunun yerine, kullanıcının ok tuşlarıyla ya da fare tekerleğiyle metinde (Seçilebilir olarak ayarlanmış metin alanları için de) kaydırma yapmasına olanak tanır. Kullanıcının odağı üzerine getirmek için öncelikle metin alanını tıklatması gerekir.
- Metin alanına, kaymasını sağlamak için ScrollBar bileşeni ekleyin. Daha fazla bilgi için, bkz. "UIScrollBar Bileşeni", [ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu](#).
- ActionScript'te, bir metin alanındaki dikey kaydırmayı kontrol etmek için TextField nesnesinin `scroll` ve `maxscroll` özelliklerini, yatay kaydırmayı kontrol etmek içinse `hscroll` ve `maxhscroll` özelliklerini kullanın. Bkz. Örnek: Kaydırma metni oluşturma, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).

### Dinamik metni kaydırılabilir yapma

- ❖ Şunlardan birini yapın:
  - Dinamik metin alanında sağ alttaki tutamacı Shift tuşuna basıp çift tıklatın. Tutamaç, dolgunsuz kareden (kaydırılmaz) dolgulu kareye (kaydırılabilir) dönüşecektir.
  - Seçim aracını  kullanarak dinamik metin alanını seçin ve sonra Metin > Kaydırılabilir'i seçin.
  - Dinamik metin alanını Seçim aracıyla seçin. Dinamik metin alanını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kaydırılabilir seçeneğini belirleyin.

## Metin dönüştürme

Metin alanlarını dönüştürerek metin efektleri oluşturabilirsiniz. Örneğin, metin alanlarını döndürebilir, eğriltebilir, çevirebilir ve ölçekleyebilirsiniz. (Metin alanını bir nesne olarak ölçeklediğinizde, Özellik denetçisi artmaları veya azalmaları punto boyutuna yansıtmaz.) Dönüştürülmüş bir metin alanındaki metin, ciddi dönüştürmeler okunmasını güçleştirmesine rağmen yine de düzenlenebilir.

Metni Zaman Çizelgesi efektlerini kullanarak da animasyon uygulayabilirsiniz. Örneğin, metnin sıçramasını, yavaşça görünmesini veya kaybolmasını ya da patlamasını sağlayabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“Nesneleri dönüştürme” sayfa 115

“Nesneleri yeniden şekillendirme” sayfa 112

## Metin parçalama

Her karakteri ayrı bir metin alanına yerleştirmek için metni parçalayabilirsiniz. Daha sonra metin alanlarını hızla ayrı katmanlara dağıtabilir ve her alana animasyon uygulayabilirsiniz. (Kaydırılabilir metin alanlarındaki metni parçalayamazsınız.)

Metni yeniden şekillendirmek, silmek ve başka bir şekilde işlemek için onu kendi bileşen çizgi ve dolgularına da dönüştürebilirsiniz. Başka herhangi bir şekilde olduğu gibi, bu dönüştürülmüş karakterleri ayrı ayrı gruplayabilir veya onları sembollere dönüştürebilir ve onlara animasyon uygulayabilirsiniz. Metni çizgi ve dolgulara dönüştürdükten sonra artık düzenleyemezsiniz.

**Not:** Parçala komutu sadece TrueType fontları gibi anahat fontları için geçerlidir. Bitmap fontları, onları parçaladığınızda ekrandan kaybolurlar. PostScript fontları sadece Macintosh sistemlerinde parçalanabilirler.

1 Seçim aracını  kullanarak bir metin alanını tıklatın.

2 Değiştir > Parçala'yı seçin.

Seçili metindeki her karakter ayrı bir metin alanına yerleştirilir. Metin, Sahne Alanı'nda aynı konumda kalır.

3 Karakterleri Sahne Alanı'nda şekillere dönüştürmek için Değiştir > Parçala'yı tekrar seçin.

### Ayrıca bkz.

“Arası doldurulmuş animasyon için nesneleri katmanlara dağıtma” sayfa 189

“Zaman Çizelgeleri ve Animasyon” sayfa 174

## Yatay metnin URL'ye link oluşturmasını sağlama

1 Metin veya metin alanı seçin:

- Bir metin alanındaki metni seçmek için Metin aracını  kullanın.
- Bir metin alanındaki tüm metnin link oluşturması için bir metin alanı seçmek üzere Seçim aracını  kullanın.

2 Özellik denetçisinin (Pencere > Özellikler) Link metin alanına, metin alanının link oluşturmasını istediğiniz URL'yi girin.

**Not:** E-posta adresine bir link oluşturmak için `mailto:` URL kalıbını kullanın. Örneğin, `mailto:fatih.sultanmehmet@ornek.com` girin.

## Eksik fontları deęiřtirme

Sisteminizde kurulu olmayan fontlar ieren bir belgeyle alıřıyorsanız, Flash sisteminizde mevcut olan fontları kullanır. Eksik fontların yerine hangi fontların koyulacaęını seebilirsiniz veya Flash'ın eksik fontları Flash Sistem Varsayılan Fontu ile deęiřtirmesine izin verebilirsiniz.

Bir font deęiřtirildięinde, metin sisteminizde yedek font kullanılarak gsterilecektir ancak eksik font bilgileri belgeyle birlikte kaydedilecektir. Belge eksik fontu ieren bir sistemde yeniden aıldığında, metin o fontta grntlenecektir.

Eksik fontlar ieren bir belgeyle alıřıyorsanız, eksik fontlar zellik denetisinin font listesinde grnr. Yedek fontları setięinizde, yedek fontların adları, yedek font olduklarını belirtmek iin parantezlerle kapatılmıř bir řekilde grnr.

Yedek fonta formatlama (font boyutu veya karakter aralıęı gibi) uygularsanız, metin eksik fontta grntlendięinde formatlamayı kontrol edin, nk beklendięi gibi grnmeyebilir.

Sisteminize nceden eksik olan bir font kurarsanız ve Flash'ı yeniden bařlatırsanız; font, bu fontu kullanan belgelerde grntlenir ve Eksik Fontlar iletiřim kutusundan ıkartılır.

Belgede eksik fontlar olduęunu belirten bir uyarı kutusu grrseniz, Font Eřleme iletiřim kutusundan yedek fontları seebilirsiniz.

## Font deęiřtirmesini belirtme

- 1 Eksik Fontlar uyarısı grndęnde, řunlardan birini yapın:
  - Yedek fontları sisteminizde kurulmuř olan fontlar arasından semek iin Yedek Fontları Se'i tıklatın ve 2. adıma gein.
  - Flash Sistem Varsayılan Fontu'nu tm eksik fontların yerine kullanmak ve Eksik Fontlar uyarısını yoksaymak iin Varsayılanı Kullan'ı tıklatın. Font deęiřtirmesini belirtmeyi tamamladınız.
- 2 Font Eřleme iletiřim kutusunda, Eksik Fontlar stnundan bir fontu, semek iin tıklatın. Birden ok eksik fontu semek ve seilen fontların tmn aynı yedek fontla eřlemek iin Shift tuřuna basıp tıklatın.

Varsayılan yedek fontlar, siz yedek fontları seene kadar Eřlendi stnunda grntlenir.

- 3 Yedek Font aılır mensnden bir font sein.
- 4 2'den 3'e kadar olan adımları tm eksik fontlar iin tekrarlayın.

## Belgedeki tm eksik fontları grntleme ve yedek fontları yeniden seme

- 1 Flash uygulamasında belge etkin durumdayken, Dzenle > Font Eřleme (Windows) veya Flash > Font Eřleme (Macintosh) seeneęini belirleyin.
- 2 Eksik Fontlar stnundaki bir fontu, semek iin tıklatın. Birden ok eksik fontu semek ve seilen fontların tmn aynı yedek fontla eřlemek iin Shift tuřuna basıp tıklatın.

Varsayılan yedek fontlar, siz yedek fontları seene kadar Eřlendi stnunda grntlenir.

- 3 Yedek Font aılır mensnden bir font sein.
- 4 2'den 3'e kadar olan adımları tm eksik fontlar iin tekrarlayın.

## Font eřlemelerini grntleme veya silme

- 1 Flash'taki tm belgeleri kapatın.
- 2 Dzenle > Font Eřleme'yi sein.
- 3 Bir font eřlemesini silmek iin eřlemeyi sein ve Sil'e basın.

### Eksik Fontlar uyarısını kapatma

- Uyarıyı geçerli belge için kapatmak için Eksik Fontlar uyarı kutusunda Bu Belge İçin Bir Daha Gösterme, Her Zaman Yedek Fontları Kullan'ı seçin. Belgeye ait eşleme bilgilerini tekrar görüntülemek için Düzenle > Font Eşleme'yi seçin.

## Metin niteliklerini ayarlama

### Metin nitelikleri hakkında

Metnin font ve paragraf niteliklerini ayarlayabilirsiniz. Font nitelikleri; font türü, punto boyutu, stil, renk, harf aralığı, otomatik karakter aralığı ve karakter konumunu içerir. Paragraf nitelikleri; hizalama, kenar boşluğu, girintiler ve satır aralığını içerir.

Statik metin için font anahatları yayınlanmış bir SWF dosyasının içine aktarılır. Yatay statik metin için font anahatlarını dışa aktarmak yerine aygıt fontlarını kullanabilirsiniz.

Dinamik veya giriş metin için Flash fontların adlarını saklar ve Flash Player kullanıcının sistemindeki aynı veya benzer fontları bulur. Font anahatlarını ayrıca dinamik veya giriş metin alanlarına gömebilirsiniz. Font anahatlarını gömmek dosya boyutunu artırabilir ancak kullanıcıların doğru font bilgilerine sahip olmalarını sağlar.

Yeni metin oluştururken, Flash, Özellik denetçisinde geçerli olarak ayarlanan metin niteliklerini kullanır. Varolan metni seçtiğinizde, font veya paragraf niteliklerini değiştirmek ve Flash'ı font anahat bilgilerini gömme yerine aygıt fontlarını kullanmaya yönlendirmek için Özellik denetçisini kullanın.

### Ayrıca bkz.

“Font anahatları ve aygıt fontları” sayfa 252

“Metin alanları oluşturma ve düzenleme” sayfa 254

## Font, punto boyutu, stil ve renk ayarlama

1 Seçim aracını  kullanarak Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla metin alanını seçin.

2 Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), Aile açılır-menüsünden bir font seçin veya bir font adı girin.

**Not:** *\_sans, \_serif, \_typewriter ve aygıt fontları yalnızca statik yatay metin ile birlikte kullanılabilir.*

3 Font boyutu için bir değer girin.

Font boyutu, geçerli cetvel birimlerine bakılmaksızın nokta birimine ayarlanır.

4 Kalın veya italik stil uygulamak için, Stil menüsünden stil seçin.

Seçili font, kalın veya italik stil içermiyorsa, stil menüde görünmez. Metin menüsünden Sahte Kalın veya Sahte İtalik stillerini seçin (Metin > Stil > Sahte Kalın veya Sahte İtalik). Sahte Kalın ve Sahte İtalik stilleri, işletim sistemi tarafından Normal stile eklenir. Sahte stiller, gerçek kalın veya italik stil içeren fontlar kadar iyi görünmeyebilir.

5 Metni en iyileştirmek için Kenar Yumuşatma açılır-menüsünden (Renk denetiminin hemen altındaki) bir font oluşturma yöntemi seçin.

6 Metin için bir dolgu rengi seçmek üzere Renk denetimini tıklatın ve şunlardan birini yapın:

- Renk menüsünden bir renk seçin.
- Rengin onaltılık değerini sol üst köşedeki kutuya yazın.

- Renk Seçicisi'ni  tıklattın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçtin. (Metnin rengini ayarlarken degradeler değil, sadece düz renkler kullanın. Metne degrade uygulamak için metni parçalayın ve kendi bileşen çizgi ve dolgularına dönüştürün.)

### Ayrıca bkz.

“Font anahatları ve aygıt fontları” sayfa 252

## Harf aralığı, karakter aralığı ve karakter konumunu ayarlama

Harf aralığı, karakterlerin arasına eşit miktarda aralık ekler. Seçili karakterlerin ya da tüm metin bloklarının aralığını ayarlamak için harf aralığını kullanın.

Karakter aralığı, karakter çiftleri arasındaki aralığı kontrol eder. Çok sayıda font, yerleşik karakter aralığı bilgisine sahiptir. Örneğin, A ve V birbirlerine, sıklıkla A ve D'den daha yakındır. Flash, yatay izleme ve karakter aralığı (yatay metin için) ve dikey izleme ve karakter aralığı (dikey metin için) sağlar.

Dikey metin için varsayılan karakter aralığını Flash Özellikleri'nde devre dışı bırakabilirsiniz. Bunu yapıp karakter aralığı seçeneğini Özellik denetçisinde seçili olarak bırakırsanız, karakter aralığı yalnızca yatay metne uygulanır.

- 1 Seçim aracını **T** kullanarak Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla cümle, ifade ya da metin alanı seçin.
- 2 Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), aşağıdaki seçenekleri ayarlayın:
  - Harf aralıklarını belirlemek için (izleme ve karakter aralığı), Harf Aralığı alanına bir değer girin.
  - Bir fontun yerleşik karakter aralığı bilgisini kullanmak için Oto Kar Aralığı'nı seçin.
  - Üst simge veya alt simge karakter konumlarını belirlemek için, Üst Simgeyi Değiştir veya Alt Simgeyi Değiştir düğmelerini tıklattın. Varsayılan konum Normal'dir. Normal, metni taban çizgisine; Üst Simge, metni taban çizgisinin üzerine (yatay metin) veya sağına (dikey metin) ve Alt Simge, metni taban çizgisinin altına (yatay metin) veya soluna (dikey metin) yerleştirir.

## Hizalama, kenar boşlukları, girintiler ve satır aralığını ayarlama

Hizalama, bir paragraftaki metnin her satırının metin alanının kenarlarına göre konumunu belirler. Yatay metin, metin alanının sol ve sağ kenarlarına göre hizalanır ve dikey metin, metin alanının üst ve alt kenarlarına göre hizalanır. Metin, metin alanının bir köşesine hizalanabilir, metin alanında ortalanabilir veya metin alanının her iki kenarına hizalanabilir (tam yaslamalı).

Kenar boşlukları, metin alanının kenarlıklarıyla metnin arasındaki aralık miktarını belirler. Girintiler, bir paragrafın kenar boşluğu ve ilk satırının başlangıcı arasındaki uzaklığı belirler.

Satır aralığı, bir paragraftaki bitişik satırlar arasındaki mesafeyi belirler. Dikey metin için satır aralığı dikey sütunlar arasındaki boşluğu ayarlar.

### Yatay metinle çalışma

- 1 Seçim aracını **T** kullanarak, Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla metin alanını seçin.
- 2 Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), aşağıdaki seçenekleri ayarlayın:
  - Hizalamayı ayarlamak için Sola Hizala, Ortala, Sağa Hizala veya Yasla'yı tıklattın.
  - Sol veya sağ kenar boşluğunu ayarlamak için, Özellik denetçisinin Paragraf seçiminde Kenar Boşlukları metin alanlarına değerleri girin.
  - Girintileri belirtmek için, Özellik denetçisinin Paragraf bölümündeki Girinti metin alanına bir değer girin.

- Satır boşluğunu belirtmek için, Özellik denetçisinin Paragraf bölümündeki Satır Boşluğu metin alanına bir değer girin.

### Dikey metinle çalışma

- 1 Seçim aracını **T** kullanarak, Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla metin alanını seçin.
- 2 Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), aşağıdaki seçenekleri ayarlayın:
  - Hizalamayı ayarlamak için Üste Hizala, Ortaya Hizala, Alta Hizala veya Yasla'yı tıklatın.
  - Üst veya alt kenar boşluğunu ayarlamak için, Özellik denetçisinin Paragraf seçiminde Kenar Boşlukları alanlarına değerleri girin.
  - Girintileri belirtmek için, Özellik denetçisinin Paragraf bölümündeki Girinti metin alanına bir değer girin.
  - Satır boşluğunu belirtmek için, Özellik denetçisinin Paragraf bölümündeki Satır Boşluğu metin alanına bir değer girin.

### Metin kenar yumuşatmasıyla çalışma

Flash, fontların kenar yumuşatma özelliklerini belirlemenize izin veren gelişmiş font rasterlemesi sağlar. Gelişmiş kenar yumuşatma yetenekleri sadece Flash Player 8 veya sonrası için yayınlanan SWF dosyaları için geçerlidir. Flash Player'ın önceki versiyonları için dosyalar yayınlıyorsanız, sadece Animasyon İçin Kenar Yumuşatma özelliğini kullanabilirsiniz.

Kenar yumuşatmayı her bir karakter yerine her bir metin alanına uygulayın. Ayrıca, varolan FLA dosyalarını Flash 8 veya sonrasında açtığınızda, metin gelişmiş kenar yumuşatma seçeneklerine otomatik olarak güncellenmez; tek metin alanları seçmeli ve kenar yumuşatma seçeneklerini elle değiştirmelisiniz.

Flash Player 7 veya daha öncesiyle kullanılmak üzere oluşturulmuş bir FLA dosyasını açtığınızda, metin Özellik denetçisi kenar yumuşatma seçeneğini Flash MX 2004'ün eşdeğer kenar yumuşatma seçeneğine ayarlar. Ancak gelişmiş kenar yumuşatma özelliklerini kullanmak için FLA içeriğini Flash Player 8 veya sonrasına yükseltmeniz gerekir.

### Seçili metin için kenar yumuşatma seçeneği seçme

- ❖ Özellik denetçisinde Kenar Yumuşatma açılır menüsünden şu seçeneklerden birini seçin:

**Aygıt Fontlarını Kullan** Fontları görüntülemek için SWF dosyasının yerel bilgisayarda kurulmuş fontları kullanmasını belirtir. Tipik olarak, aygıt fontları çoğu font boyutunda okunaklıdır. Bu seçenek SWF dosyasının boyutunu artırmamasına karşın, sizi font görüntülemesi için kullanıcının bilgisayarına kurulmuş fontlara güvenmeye zorlar. Aygıt fontlarını kullanırken, sadece yaygın olarak kurulan font türlerini seçin.

**Bitmap Metni (Kenar Yumuşatma Yok)** Kenar yumuşatmayı kapatır ve hiçbir metin düzgünleştirmesi sağlamaz. Metin keskin kenarlar kullanılarak görüntülenir ve font anahatları dosyanın içine gömülü olduklarından, elde edilen SWF dosyasının boyutu artar. Bitmap metni dışa aktarılan boyutta keskindir ancak kötü bir şekilde ölçeklenir.

**Animasyon İçin Kenar Yumuşatma** Hizalama ve karakter aralığı bilgisini yoksayarak daha yumuşak bir animasyon oluşturur. Bu seçenek, font anahatları gömülü olduğundan, daha büyük bir SWF dosyası oluşturur. Okunaklılık için bu seçeneği belirtirken 10 puntolu veya daha büyük tür kullanın.

**Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma** Flash metin oluşturma motorunu özellikle küçük boyutlardaki fontların okunaklılığını artırmak için kullanır. Bu seçenek, font anahatları gömülü olduğundan, daha büyük bir SWF dosyası oluşturur. Bu seçeneği kullanmak için Flash Player 8 veya sonrasına yayınlamalısınız. (Metne animasyon uygulamak istiyorsanız bu seçeneği kullanmayın, bunun yerine Animasyon İçin Kenar Yumuşatma'yı kullanın.)



**Özel Kenar Yumuşatma** Fontun özelliklerini değiştirmenizi sağlar. Metnin kenarları ve arka plan arasındaki geçişin düzgünlüğünü belirtmek için Keskinlik'i kullanın. Font kenar yumuşatma geçişinin ne kadar kalın görüldüğünü belirtmek için Kalınlık'ı kullanın. (Daha büyük değerler karakterlerin daha kalın görünmesine neden olur.) Özel Kenar Yumuşatma'nın belirtilmesi, font anahatları gömülü olduğundan, daha büyük bir SWF dosyası oluşturur. Bu seçeneği kullanmak için Flash Player 8 veya sonrasına yayınlamalısınız.

### İçeriği Flash 8 veya sonrasının kenar yumuşatmasına yükseltme

- 1 Flash Player 7 veya öncesiyle kullanılmak üzere oluşturulmuş bir FLA dosyasını açın.
- 2 Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda (Dosya > Yayınlama Ayarları) Sürüm açılır menüsünden Flash Player 8 veya Flash Player 9'u seçin.
- 3 Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma veya Özel Kenar Yumuşatma seçeneği uygulanacak metin alanını seçin.
- 4 Özellik denetçisinde, Font Oluşturma Yöntemi açılır menüsünden Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma veya Özel Kenar Yumuşatma'yı seçin.

### Metni seçilebilir yapma

Statik yatay metin veya dinamik metin, Flash uygulamanızı görüntüleyen kullanıcılar tarafından seçilebilir olabilir. (Giriş metni varsayılan olarak seçilebilirdir.) Metni seçtikten sonra kullanıcı metni kopyalayabilir, kesebilir ve sonra ayrı bir belgenin içine yapıştırabilir.

- 1 Metin aracını **T** kullanarak seçilebilir yapmak istediğiniz yatay metni seçin.
- 2 Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler) Statik Metin veya Dinamik Metin seçeneğini belirleyin.
- 3 Seçilebilir'i  tıklatın.

### Aygıt fontlarını kullanma

Metinde genel aygıt fontlarını kullanabilirsiniz.

- 1 Seçim aracını  kullanarak bir veya daha fazla metin alanını seçin.
- 2 Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler) açılır-menüden Statik Metin seçeneğini belirleyin.
- 3 Font açılır menüsünde bir aygıt fontu seçin:  
 \_sans Helvetica veya Arial'e benzer bir font.  
 \_serif Times Roman'a benzer fontlar.  
 \_typewriter Courier'e benzer fontlar.

#### Ayrıca bkz.

[“Font anahatları ve aygıt fontları”](#) sayfa 252

[“Aygıt fontlarını maskeleme”](#) sayfa 252

## Çok dilli metin hakkında

Flash içeriğini oynatan işletim sisteminin diline bağlı olarak bir FLA dosyasını farklı dillerdeki metinleri görüntüleyecek şekilde konfigüre edebilirsiniz.

## Flash'ta çok dilli metin

Belgenize çok dilli metni şu şekillerde dahil edebilirsiniz:

- Dizeler paneli, çevirmenlerin tercih ettikleri yazılım veya çeviri belleğiyle, Flash'taki bir merkezi konumda veya harici XML dosyalarının içinde bulunan dizeleri düzenlemelerine izin verir. Flash, hem Dizeler panelinde hem de XML dosyalarında çok satırlı dizeleri destekler.
- Yayınlanan SWF dosyanızdaki karakter gliflerinin sayısını sınırlayacak ve dosya boyutunu azaltacak şekilde, uygulamalarınıza hangi karakter kümelerinin gömüleceğini seçin.
- Sahne Alanı'nda Çince, Japonca ve Korece metin oluşturmak için Batı stili bir klavye kullanın.
- Sisteminizde kurulmuş Unicode fontları varsa, metni doğrudan bir metin alanına girin. Fontlar gömülü olmadıklarından, kullanıcılarınız da Unicode fontlara sahip olmalıdır.

Çok dilli metni Flash belgelerinize dahil etmenin diğer, daha az yaygın olan yöntemleri şunlardır:

- `#include` eylemini kullanarak bir dinamik veya giriş metin içine harici metin dosyası dahil edin.
- Bir Flash uygulamasının içine, `loadVariables` veya `getURL` eylemlerini ya da `LoadVars` veya XML nesnelerini kullanarak, çalışma zamanında harici metin veya XML dosyaları yükleyin.
- Bir dinamik veya giriş metin alanı değişkeninin dize değerine Unicode kaçış karakterleri girin.
- Kütüphane'nizde sembol olarak gömülü bir font oluşturun.

Unicode olarak kodlanmış metnin doğru şekilde görünmesi için kullanıcıların bu metinde kullanılan glifleri (karakterleri) içeren fontlara erişimlerinin olması gerekir.

Çok dilli içerik örneği için bkz. Flash Örnekleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Text\MultilingualContent klasörüne gidin.

### Ayrıca bkz.

“Dizeler paneliyle çok dilli metin geliştirmek için iş akışı” sayfa 270

“Metin değişkenleri kullanarak çok dilli belgeler oluşturma” sayfa 279

“Çok dilli metin ve ActionScript” sayfa 277

“`#include` eylemini kullanarak çok dilli belgeler oluşturma” sayfa 278

“Harici dosyalar yüklemek için ActionScript'i kullanma” sayfa 277

“Unicode olmayan harici dosyalar” sayfa 268

“Fontları gömme ve paylaşma” sayfa 257

## Unicode olarak kodlanmış metinlerin fontları hakkında

Unicode olarak kodlanmış harici dosyalar kullandığınızda, kullanıcılarınızın metin dosyalarınızda kullanılan tüm glifleri içeren fontlara erişimlerinin olması gerekir. Varsayılan olarak, Flash dinamik ve giriş metin dosyalarında kullanılan font adlarını saklar. SWF dosya oynatması sırasında, Flash Player 7 (ve önceki sürümleri) oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminde bu fontları arar.

Bir SWF dosyasındaki metin, belirtilen fontun desteklemediği glifler içeriyorsa, hem Flash Player 7 hem de Flash Player 8, kullanıcının sisteminde bu glifleri destekleyen bir font bulmaya çalışır. Oynatıcı her zaman uygun bir font bulamaz. Bu davranış, kullanıcının sisteminde mevcut olan fontların yanı sıra, Flash Player'ı çalıştıran işletim sistemine de bağlıdır.

## Dinamik veya giriş metin alanları için font gömme

Dinamik veya giriş metin alanları için fontları gömün. Ancak bazı fontlar, özellikle Asya dilleri için kullanılanlar gömüldüklerinde SWF dosya boyutunu önemli ölçüde artırabilirler. Flash'la, gömülecek fontların aralıklarını seçebilirsiniz.

Kitaplıkta bir font sembolü oluşturarak da fontları gömebilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“Fontları gömme ve paylaşma” sayfa 257

## Font aralığı seçme ve gömme

- 1 Sahne Alanı'nda bir dinamik metin veya girdi metni alanını seçin, Özellik denetçisini gösterin (Pencere > Özellikler) ve Karakter Gömme'yi tıklatın.
- 2 Şunlardan herhangi birini yaparak gömülecek font kümelerinin aralığını seçin:
  - Karakter Kümesi metin alanında bir karakter kümesini tıklatın.
  - Bitişik bir font aralığının ilk ve son fontunu Shift tuşuna basıp tıklatarak birden çok aralığı seçin ya da bitişik olmayan aralıklı fontları seçmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın, Otomatik Doldur'u ve sonra Tamam'ı tıklatın.

**Not:** Sadece gömülecek font kümelerini seçin, böylece geliştirme aracının dahili maksimum glif sayısını (yaklaşık 65.500) aşmamış olursunuz. Flash, seçili karakterlerin glif içerdiğini onaylamak için hata denetimi gerçekleştirmez. Yayınlama veya dışa aktarma işlemi sırasında, sadece fontun içinde bulunan glifler SWF dosyasına gömülür.

## Sahne Alanı'ndaki metne ait font kümelerini gömme

- 1 Sahne Alanı'nda bir dinamik metin veya girdi metni alanını seçin, Özellik denetçisini gösterin (Pencere > Özellikler) ve Karakter Gömme'yi tıklatın.
- 2 Gömülecek karakter kümelerini seçin ve Otomatik Doldur'u tıklatın.

## Gömülü font kümelerini kaldırma

- 1 Sahne Alanı'nda bir dinamik metin veya girdi metni alanını seçin, Özellik denetçisini gösterin (Pencere > Özellikler) ve Karakter Gömme'yi tıklatın.
- 2 Tüm gömülü fontları kaldırmak için Gömme'yi tıklatın.
- 3 İletişim kutusunu kapatmak için Tamam'ı tıklatın veya SWF dosyasına gömülecek başka font kümeleri seçin.

## XML font gömme tablosu

Bir FLA dosyasına gömmek üzere karakter aralıkları seçtiğinizde, Flash, hangi karakterlerin gömüleceğini belirlemek için UnicodeTable.xml dosyasını kullanır. UnicodeTable.xml dosyası, çeşitli diller için gerekli karakter aralıklarını içerir ve bilgisayarınızın kullanıcı konfigürasyon klasöründe yer alır. Bu dosya şu dizinlerde bulunur:

- Windows: <önyükleme sürücüsü>\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash<sürüm>\<dil>\Configuration\FontEmbedding\
- Macintosh: <kullanıcı>/Library/Application Support/Adobe/Flash<sürüm>/<dil>/Configuration/FontEmbedding/

Font kümesi gruplamaları, Unicode Consortium tarafından tanımlanan Unicode Blocks'u esas alır. Daha basit bir iş akışı sağlamak için belirli bir dil seçtiğinizde ilgili tüm glif aralıkları ayrı gruplamalar içine dağıtılmış olsalar bile gömülürler.

Örneğin, Korece'yi seçtiğinizde şu Unicode karakter aralıkları gömülür:

3131-318E Hangul sembolleri

3200-321C Hangul özel sembolleri

3260-327B Hangul özel sembolleri

327F-327F Korece sembolü

AC00-D7A3 Hangul sembolleri

Korece + CJK seçerseniz, daha büyük bir font kümesi gömülür:

3131-318E Hangul sembolleri

3200-321C Hangul özel sembolleri

3260-327B Hangul özel sembolleri

327F-327F Korece sembolü

4E00-9FA5 CJK sembolleri

AC00-D7A3 Hangul sembolleri

F900-FA2D CJK sembolleri

Şu tablo gömülü fontlar için font seçimleri hakkında daha fazla ayrıntı verir:

| Aralık                            | Açıklama                                                                                                                                              |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Büyük Harf [A-Z]                  | Temel Latince büyük harf glifleri                                                                                                                     |
| Küçük Harf [a-z]                  | Temel Latince küçük harf glifleri                                                                                                                     |
| Sayılar [0-9]                     | Temel Latince sayı glifleri                                                                                                                           |
| Noktalama İşaretleri [!@#%...]    | Temel Latince noktalama işaretleri                                                                                                                    |
| Temel Latince                     | 0x0021'den 0x007E'ye kadar olan Unicode aralığı içerisindeki Temel Latince glifleri                                                                   |
| Japonca Kana                      | Hiragana ve Katakana glifleri (yarı genişlikli formlar dahil)                                                                                         |
| Japonca Kanji – 1. Düzey          | Japonca Kanji karakterleri                                                                                                                            |
| Japonca (Tümü)                    | Japonca Kana ve Kanji (noktalama ve özel karakterler dahil)                                                                                           |
| Temel Hangul                      | En sık kullanılan Korece karakterler, Roma karakterleri, noktalamalar ve özel karakterler/semboller                                                   |
| Hangul (Tümü)                     | 11.720 Korece karakter (Hangul hecelerine göre sıralanır), Roma karakterleri, noktalamalar ve özel karakterler/semboller                              |
| Geleneksel Çince – 1. Düzey       | Tayvan'da en yaygın olarak kullanılan 5000 Geleneksel Çince karakteri                                                                                 |
| Geleneksel Çince (Tümü)           | Tayvan ve Hong Kong'ta kullanılan tüm Geleneksel Çince karakterler ve noktalamalar                                                                    |
| Basitleştirilmiş Çince – 1. Düzey | Çin anakarada en yaygın olarak kullanılan 6000 Basitleştirilmiş Çince karakter ve noktalamalar                                                        |
| Çince (Tümü)                      | Tüm Geleneksel ve Basitleştirilmiş Çince karakterler ve noktalamalar                                                                                  |
| Tay Dili                          | Tüm Tay Dili glifleri                                                                                                                                 |
| Devanagari                        | Tüm Devanagari glifleri                                                                                                                               |
| Latince I                         | 0x00A1'den 0x00FF'e kadar olan Latince-1 Ek aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil) |

| Aralık                   | Açıklama                                                                                                                                                |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Latince Genişletilmiş A  | 0x0100'dan 0x01FF'ye Latince Genişletilmiş-A aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)  |
| Latince Genişletilmiş B  | 0x0180'den 0x024F'ye Latince Genişletilmiş-B aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)  |
| Latince Genişletilmiş Ek | 0x1E00'dan 0x1EFF'ye Latince Genişletilmiş Ek aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil) |
| Yunanca                  | Yunanca ve Kiptice, artı Yunanca Genişletilmiş (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)        |
| Kiril                    | Kiril (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)                                                 |
| Ermenice                 | Ermenice artı bitişik harfler                                                                                                                           |
| Arapça                   | Arapça artı Sunu Formları-A ve Sunu Formları-B                                                                                                          |
| İbranice                 | İbranice artı Sunu Formları (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)                           |

## Unicode olmayan harici dosyalar

Unicode olarak kodlanmamış harici metin veya XML dosyalarını bir Flash Player 7 uygulamasına yüklerseniz, harici dosyalardaki metin Flash Player belirtilen dosyaları Unicode olarak göstermeye çalıştığında doğru olarak görünmez. Flash Player'a oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfasını kullanmasını söylemek için şu kodu, veriyi yükleyen Flash uygulamasının ilk karesine ilk satır kodu olarak ekleyin:

```
system.useCodepage = true;
```

Belgede `system.useCodepage` özelliğini sadece bir kere ayarlayın; oynatıcının bazı harici dosyaları Unicode ve bazılarını başka kodlama dosyaları olarak yorumlamasını sağlamak için bir belgede bu özelliği birden fazla sayıda kullanmanız beklenmeyen sonuçlara yol açabilir.

`system.useCodepage` özelliğini `true` olarak ayarlarsanız, oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfası, harici metin dosyanızda metnin görünmesi için kullandığınız glifleri içermek zorundadır. Örneğin, Çince karakterler içeren harici bir metin dosyası yüklerseniz, CP1252 kod sayfası kullanan bir sistemde, bu kod sayfası Çince karakterler içermediğinden bu karakterler görünmez. Tüm platformlardaki kullanıcıların Flash uygulamalarınızda kullanılan harici metin dosyalarını görebilmelerini sağlamak için harici tüm metin dosyalarını Unicode olarak kodlayın ve `system.useCodepage` özelliğini varsayılan olarak `false` ayarlı bırakın. Bu, Flash Player'ın metni Unicode olarak yorumlamasını sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. `useCodepage` (System.useCodepage özelliği), [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

## Metin kodlaması

Bir bilgisayardaki tüm metinler bir dizi bayt olarak kodlanır. Çeşitli farklı kodlama formları (ve bu nedenle, farklı baytlar) metni temsil eder. Farklı türdeki işletim sistemleri metin için farklı türde kodlama kullanırlar. Örneğin, Batı'daki Windows işletim sistemleri genelde CP1252 kodlaması kullanırlar; Batı'daki Macintosh işletim sistemleri genelde MacRoman kodlaması kullanırlar; Japonca Windows ve Macintosh sistemleri genelde Unicode kodlaması kullanırlar.

Unicode, dünya genelinde kullanılan çoğu dili ve karakteri kodlayabilir. Bilgisayarların kullandığı diğer metin kodlama formları, Unicode formatının dünyanın belirli bölgelerine uygun hale getirilmiş alt kümeleridir. Bu formlardan bazıları bazı alanlarda uyumluyken diğer alanlarda uyumsuzdur, bu yüzden doğru kodlamayı kullanmak çok önemlidir.

Unicode'un birkaç formu vardır. Flash Player'ın 6 ve 7 sürümleri ve daha sonrası, 8-bit Unicode UTF-8 formatındaki ve 16-bit Unicode UTF-16 BE (Big Endian) ve UTF-16 LE (Little Endian) formatlarındaki metin veya harici dosyaları destekler.

## Unicode ve Flash Player

Flash Player 6 ve sonraki sürümleri Unicode metin kodlamasını destekler. Flash Player 6 veya daha sonrasına sahip kullanıcılar doğru kurulu fontları varsa, oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin kullandığı dil her ne olursa olsun çok dilli metin görüntüleyebilirler.

Flash Player siz ona aksi yönde bir şey söylemedikçe, bir Flash Player uygulamasıyla ilişkili tüm harici metin dosyalarının Unicode olarak kodlandığını varsayar.

Flash MX veya öncesinde geliştirilmiş Flash Player 5 veya öncesindeki Flash uygulamaları için Flash Player 6 ve önceki sürümler metni oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfasını kullanarak görüntüler.

Unicode hakkında daha fazla bilgi için [Unicode.org](http://Unicode.org) adresini ziyaret edin.

### Flash Player'da metin kodlaması

Varsayılan olarak, Flash Player 7 ve sonrası karşılaştığı tüm metinlerin Unicode olarak kodlandığını varsayar. Belgeniz harici metin veya XML dosyaları yüklerse, bu dosyalardaki metin UTF-8 kodlu olmalıdır. Bu dosyaları, Dizeler panelini kullanarak veya dosyaları Unicode formatında kaydedebilen bir metin veya HTML düzenleyicisi kullanarak oluşturun.

### Flash Player'ın desteklediği Unicode kodlama formatları

Flash'ta metin verileri okurken, Flash Player dosyadaki ilk iki baytı bir bayt düzen işareti (BOM - Unicode kodlama formatını tanımlamak için kullanılan standart bir formatlama kuralı) algılamak üzere okur. Hiçbir BOM algılanmazsa, metin kodlaması UTF-8 (8 bit kodlama formatı) olarak yorumlanır. Uygulamalarınızda UTF-8 kodlamasını kullanmanız önerilir.

Flash Player şu BOM'lardan birini algılayarsa, metin kodlama formatı şöyle yorumlanır:

- Dosyanın ilk baytı OxFE ve ikincisi OxFF ise, kodlama UTF-16 BE (Big Endian) olarak yorumlanır. Bu, Macintosh işletim sistemleri için kullanılır.
- Dosyanın ilk baytı OxFF ve ikincisi OxFE ise, kodlama UTF-16 LE (Little Endian) olarak yorumlanır. Bu, Windows işletim sistemleri için kullanılır.

Dosyaları UTF-16BE veya LE formatında kaydedebilen çoğu metin düzenleyicisi, BOM'ları dosyalara otomatik olarak ekler.

**Not:** `system.useCodepage` özelliğini `true` olarak ayarlarsanız, metin Unicode olarak değil, oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfası kullanılarak yorumlanır.

### Harici XML dosyalarında kodlama

Kodlama etiketini değiştirerek, bir XML dosyasının kodlamasını değiştiremezsiniz. Flash Player harici bir XML dosyasının kodlamasını, tüm harici dosyalar için geçerli olan kuralların aynısını kullanarak tanımlar. Dosyanın başlangıcında hiçbir BOM ile karşılaşılmazsa, dosyanın UTF-8 kodlamasında olduğu varsayılır. Bir BOM ile karşılaşılırsa, dosya UTF-16BE veya LE olarak yorumlanır.

### Ayrıca bkz.

[“Unicode olmayan harici dosyalar”](#) sayfa 268

## Çok dilli metin oluşturma

Flash içeriğini oynatan işletim sisteminin diline bağlı olarak bir FLA dosyasını farklı dillerdeki metinleri görüntüleyecek şekilde konfigüre edebilirsiniz.

### Dizeler paneliyle çok dilli metin geliştirmek için iş akışı

Dizeler paneli çok dilli içerik oluşturmanızı ve güncellenizi sağlar. Birden çok dil kapsayan metin alanları için içerik belirtebilir ve Flash'ın, Flash Player'ı çalıştıran bilgisayarın diline bağlı olarak, belirli bir dilde görünmesi gereken içeriği otomatik olarak belirlemesini sağlayabilirsiniz.

Şu adımlar genel iş akışını açıklar:

#### 1. Tek dilde bir FLA dosyası geliştirin.

Başka bir dilde girilecek herhangi bir metin, dinamik veya giriş metin alanına girilmelidir.

#### 2. Dizeler Paneli Ayarları iletişim kutusunda dahil edilecek dilleri seçin ve bunlardan birini varsayılan dil olarak belirleyin.

Dizeler paneline dil için bir sütun eklenir. Uygulamayı kaydettiğinizde, test ettiğinizde veya yayınladığınızda, her dil için bir XML dosyası içeren bir klasör oluşturulur.

#### 3. Dizeler panelinde, her bir metin dizesini bir kimlikle kodlayın.

#### 4. Uygulamayı yayınlayın.

Seçtiğiniz her dil için bir klasör oluşturulur ve her dil klasörünün içinde, o dil için bir XML dosyası bulunur.

#### 5. Yayımlanan FLA dosyalarını, XML klasörlerini ve dosyalarını çevirmenlerinize gönderin.

Kendi dilinizde geliştirme yapın ve çeviriyi çevirmenlere bırakın. Onlar doğrudan XML dosyalarında veya FLA dosyasında çeviri yazılımı kullanabilirler.

#### 6. Çevirmenlerinizden çevirileri aldığınızda, çevrilmiş XML dosyalarını FLA dosyasına içe aktarın.

## Çeviri dillerini seçme ve kaldırma

Sahne Alanı'nda ve Dizeler panelinde çeviri için 100 kadar dil görünebilir. Seçtiğiniz her dil Dizeler panelinde bir sütun haline dönüşür. Sahne Alanı'ndaki metni, seçtiğiniz herhangi bir dilde göstermek için Sahne Alanı dilini değiştirin. Dosyayı yayınladığınızda veya test ettiğinizde seçilen dil görünür.

Dilleri seçerken, diğer Unicode destekli dillerin yanı sıra, menüde sunulan dillerden herhangi birini kullanın.

### Ayrıca bkz.

[“Yayınlamaya genel bakış”](#) sayfa 389

### Dil seçme

- 1 Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.
- 2 Şunlardan birini yaparak bir dil ekleyin:
  - Diller kutusunda seçilecek dili vurgulayın ve Ekle'yi tıklayın.

- Dil, Diller kutusunda görünmezse, Diller kutusunun altındaki boş alana *xx* formatında bir dil kodu yazın. (Dil kodu ISO 639-1'dendir.) Ekle'yi tıklatın.
- 3 Gerekli tüm dilleri ekleyene kadar 3. adımı tekrarlayın.
  - 4 Varsayılan çalışma zamanı dili menüsünden varsayılan bir dil seçin. Bu dil, seçtiğiniz etkin dillerden birine sahip olmayan sistemlerde görünür.
  - 5 Çalışma zamanında farklı bir URL'de bulunan diller için bir XML dosyası yüklemek üzere, URL metin alanına URL'yi yazın ve Tamam'ı tıklatın.

Dizeler panelinde seçilen her dil için bir sütun görünür. Sütunlar alfabetik sırada görünürler.

- 6 FLA dosyasını kaydedin. FLA dosyasını kaydettiğinizde, SWF yayınlama yolunda belirtilen klasörün içinde seçtiğiniz her dil için bir klasör oluşturulur. Hiçbir SWF yayınlama yolu seçilmediyse, bu klasör FLA dosyasının bulunduğu klasörün içinde oluşturulur. Her dil klasörünün içinde, çevrilen metni yüklemek için kullanılan bir XML dosyası oluşturulur.

## Dil kaldırma

- 1 Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklatın.
- 2 Etkin diller alanında bir dili vurgulayın ve Kaldır'ı tıklatın.
- 3 Gereksiz tüm dilleri kaldırıma kadar 3. adımı tekrarlayın.
- 4 Dilleri kaldırmayı bitirdiğinizde Tamam'ı tıklatın.

Kaldırdığınız dillerin sütunları artık Dizeler panelinde görünmez.

**Not:** Dizeler panelinden bir dili kaldırdığınızda, dil XML dosyası yerel dosya sisteminden silinmez. Bu, önceki XML dosyasını kullanarak dili yeniden Dizeler panelinin içine eklemenizi sağlar ve yanlışlıkla silmeyi engeller. Dili tamamıyla kaldırmak için dil XML dosyasını silmeli veya değiştirmelisiniz.

## Dizeler paneline dize ekleme

Metin dizelerini Dizeler paneline şu şekillerde atayın:

- Bir dinamik veya giriş metin alanına bir dize kimliği atayarak
- Dizeler paneline bir metin alanına atamaksızın dize ekleyerek
- Varolan bir dinamik veya giriş metin alanına, varolan bir dize kimliği atayarak

## Ayrıca bkz.

“Metin oluşturma” sayfa 253

## Metin alanına dize kimliği atama

- 1 Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
- 2 Metin aracını seçin. Sahne Alanı'nda bir giriş veya dinamik metin alanı oluşturun.
- 3 Metin alanı seçiliyken, Dizeler panelindeki kimlik alanının içine benzersiz bir kimlik yazın.
- 4 Ayarlar düğmesini tıklatın ve Ayarlar iletişim kutusundaki listeden bir dil veya diller seçin. Seçtiğiniz diller, kullanmayı istediğiniz varsayılan dili ve çalışmanızı yayınlamayı planladığınız diğer dilleri içermelidir.
- 5 Uygula'yı tıklatın.



**Not:** Sahne Alanı'nda statik bir metin alanı seçiliyse, Dizeler panelindeki Sahne Alanı metin seçim bölümü "Statik metin bununla ilişkili bir kimliğe sahip olamaz." mesajını görüntüler. Metin olmayan bir öge veya birden çok öge seçiliyse, "Geçerli seçim bununla ilişkili bir kimliğe sahip olamaz" mesajı görünür.

## Dizeler paneline bir metin alanına atamaksızın dize kimliği ekleme

- 1 Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
- 2 Ayarlar düğmesini tıklatın ve Ayarlar iletişim kutusundaki listeden bir dil veya diller seçin. Seçtiğiniz diller, kullanmayı istediğiniz varsayılan dili ve çalışmanızı yayınlamayı planladığınız diğer dilleri içermelidir.
- 3 Dizeler paneline yeni bir dize kimliği ve yeni bir dize yazın ve Uygula'yı tıklatın.

## Metin alanına varolan bir kimlik atama

- 1 Metin aracını seçin. Sahne Alanı'nda bir giriş veya dinamik metin alanı oluşturun.
- 2 Dizeler panelinin kimlik bölümüne, varolan kimliğin adını yazın ve Uygula'yı tıklatın.

**Not:** Kimliği metin alanına uygulamak için Shift+Enter tuşlarına basın veya odak kimlik alanı üzerindeyse Enter tuşuna basın.

## Dizeler panelindeki dizeleri düzenleme

Dizeler paneline metin dizeleri girdikten sonra, metin dizelerini düzenlemek için şu yöntemlerden birini kullanın:

- Doğrudan Dizeler paneli hücrelerinin içinde.
- Sahne Alanı'nda, Sahne Alanı dili olarak seçilen dilde, bul ve değiştir ile yazım denetimi gibi özellikleri kullanarak. Bu özellikleri kullanarak değiştirdiğiniz metin Sahne Alanı'nda ve Dizeler panelinde değiştirilir.
- XML dosyasını doğrudan düzenleyerek.

## Ayrıca bkz.

Dizeler panelinde veya XML dosyasında metin çevirme

[“Bul ve Değiştir”](#) sayfa 58

[“Yazımı denetleme”](#) sayfa 256

## Sahne Alanı'nda görüntülenen dili değiştirme

- 1 Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
- 2 Sahne Alanı Dili menüsünde, Sahne Alanı dili için kullanacağınız dili seçin. Bu, kullanılabilir bir dil olarak eklediğiniz bir dil olmalıdır.

Sahne Alanı dilini değiştirdikten sonra, Sahne Alanı'nda yazdığınız yeni metin bu dilde görünür. Önceden Dizeler panelindeki dil için metin dizeleri girdiyse, Sahne Alanı'ndaki herhangi bir metin seçilen dilde görünür. Girmediyse, Sahne Alanı'ndaki metin alanları boştur.

## Batı klavyesinde Asya karakterleri girme

Flash'la, Sahne Alanı'na Asya karakterlerini girmek için Giriş Yöntemi Düzenleyicisi'ni (IME) ve standart Batı klavyelerini kullanabilirsiniz. Flash iki düzineden daha fazla IME'yi destekler.

Örneğin, geniş çaptaki Asyalı izleyici kitlesine ulaşan bir web sitesi oluşturmak için standart bir Batı (QWERTY) klavyesi kullanabilir ve Çince, Japonca ve Korece metin oluşturmak üzere IME'yi değiştirebilirsiniz.

**Not:** Bu özellik Eylemler paneline girilen metni değil, sadece Sahne Alanı'ndaki metin girişini etkiler. Bu özellik desteklenen tüm Windows işletim sistemleri ve Mac OS X için geçerlidir.

- 1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesinde Metin'i tıklatın.
- 2 Giriş Yöntemi'nin altında, bir Batı klavyesinden karakterler girmek için seçeneklerden birini seçin. Varsayılan Çince ve Japonca'dır ve Batı dilleri için de seçilmelidir.

## Çok dilli FLA dosyaları yayınlama

FLA dosyasını kaydettiğinizde, yayınladığınızda veya test ettiğinizde, Dizeler panelinde seçtiğiniz her kullanılabilir dil için bir XML dosyası içeren bir klasör oluşturulur. XML klasörleri ve dosyaları için varsayılan konum, SWF yayınlama yolu olarak belirtilen klasörle aynıdır. Hiçbir SWF yayınlama yolu seçilmediyse, XML klasörü ve dosyaları FLA dosyasının içinde bulunduğu klasöre kaydedilirler. Örneğin, mystuff klasörü içinde Test adında bir dosyanız varsa ve İngilizce (en), Almanca (de) ve İspanyolca'yı (es) etkin diller olarak seçtiyseniz ve bir SWF yayınlama yolu seçmediyseniz, FLA dosyasını kaydettiğinizde şu klasör yapısı oluşturulur:

```
\mystuff\Test.flas  
\mystuff\de\Test_de.xml  
\mystuff\en\Test_en.xml  
\mystuff\es\Test_es.xml
```

Bir SWF dosyasını başlattığınızda, web sunucusundaki dize çevirileriyle ilişkili XML dosyalarını da başlatmanız gerekir. Metin içeren ilk kare XML dosyasının tamamı indirilene kadar görünemez.

### Ayrıca bkz.

[“Flash belgeleri yayınlama”](#) sayfa 389

## Yayınlama süresinde dizeleri elle değiştirme

Flash SWF dosyanızı yayınladığınızda Sahne Alanı dilini kullanarak dizeleri elle değiştirin. Bu yöntem, giriş ve dinamik metnin tüm örneklerini ilişkili bir dize kimliğiyle değiştirmek için Sahne Alanı dilini kullanır. Bu durumda, metin dizeleri sadece SWF dosyasını yayınladığınızda güncellenir; dil algılaması otomatik değildir ve desteklenecek her dil için bir SWF dosyası yayınlamanız gerekir.

- 1 Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklatın.
- 2 Dizeleri Değiştir: Çalışma Zamanında Otomatik onay kutusunu işaretleyin.

## Otomatik dil algılamasını varsayılan dille birlikte kullanma

Kullanılabilir bir dil olarak seçtiğiniz herhangi bir dili varsayılan çalışma zamanı dili yapabilirsiniz. Otomatik dil algılaması açıksa ve SWF dosyasını dili kullanan sistemde görüntülüyorsanız, etkin dillerden başka bir dile ayarlanmış sistemler varsayılan dili kullanırlar. Örneğin, varsayılan dilinizi İngilizce'ye ayarlarsanız ve ja, en ve fr'yı etkin diller olarak seçerseniz, sistem dillerini Japonca, İngilizce veya Fransızca'ya ayarlamış olan kullanıcılar metin dizelerini otomatik olarak seçtikleri dilde görürler. Ancak, sistem dillerini seçilen dillerden biri olmayan İsveççe'ye ayarlamış olan kullanıcılar, metin dizelerini otomatik olarak varsayılan dilde (bu durumda İngilizce) görürler.

- 1 Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklatın.
- 2 Varsayılan dil menüsünde varsayılan dili seçin. Bu, kullanılabilir bir dil olarak eklediğiniz bir dil olmalıdır.
- 3 Otomatik dil algılamasını etkinleştirmek için Dizeleri Değiştir: Çalışma Zamanında Otomatik'i işaretleyin ve Tamam'ı tıklatın.

Flash, dil XML dosya yollarını saklayan aşağıdaki ActionScript® kodunu üretir. Bu kodu, kendi dil algılama komut dosyanız için bir başlangıç noktası olarak kullanın.

```
import mx.lang.Locale;  
Locale.setFlaName("<flaFileName>");  
Locale.setDefaultLang("langcode");  
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

**Not:** Dizeler panelinin ürettiği ActionScript kodu `Locale.initialize` işlevini kullanmaz. Bu işlevi nasıl çağıracağımıza, projenizin gerektirdiği dil algılama özelleştirmelerine bağlı olarak karar verin.

## Özel dil algılaması kullanma

Belirlediğiniz bir zamanda metin değiştirmesini kontrol etmek üzere, dil XML dosyalarına erişmek için kendi özel bileşeninizi oluşturun veya ActionScript kodu kullanın. Örneğin, kullanıcıların içeriği görüntüleme dili seçmelerini sağlayan bir açılır menü oluşturabilirsiniz.

Özel dil algılaması oluşturmak üzere ActionScript kodu yazma hakkında bilgi almak için, bkz. Dizeler paneli hakkında, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#).

1 Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.

2 Varsayılan Dil menüsünde varsayılan dili seçin.

Bu, kullanılabilir bir dil olarak eklediğiniz bir dil olmalıdır.

3 Dizeleri Değiştir: Çalışma Zamanında ActionScript İle onay kutusunu seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Flash, dil XML dosyası yollarını saklayan aşağıdaki ActionScript kodunu üretir. Bu kodu, kendi dil algılama komut dosyanız için bir başlangıç noktası olarak kullanın.

```
import mx.lang.Locale;  
Locale.setFlaName("<flaFileName>");  
Locale.setDefaultLang("langcode");  
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

**Not:** Dizeler panelinin ürettiği ActionScript kodu `Locale.initialize` işlevini kullanmaz. Bu işlevi nasıl çağıracağımıza, projenizin gerektirdiği dil algılama özelleştirmelerine bağlı olarak karar verin.

## XML dosya formatı çok dilli metin için

Flash uygulamasında çok dilli metin kullandığınızda, metin XML dosyalarına depolanır.

### XML dosya formatı hakkında

Dışa aktarılan XML, UTF-8 formatındadır ve XML Localization Interchange File Format (XLIFF) 1.0 standardını takip eder. Bu, herhangi bir yazılım sağlayıcının; herhangi bir yerelleştirme servis sağlayıcısına dağıtılabilen ve onlar tarafından anlaşılabilen, tek bir yerelleştirme formatı üretmesine izin veren, genişletilebilir yerelleştirme değişim formatı için bir tanımlama belirtir. XLIFF hakkında daha fazla bilgi için bkz. [www.oasis-open.org/committees/xliff/](http://www.oasis-open.org/committees/xliff/).

#### XLIFF örnekleri

Şu karakterlerden herhangi biri Dizeler paneline girilirse, karakterler XML dosyalarına yazılırken uygun varlık başvurusu ile değiştirilirler:

| Karakter | Yerine yazılan |
|----------|----------------|
| &        | &              |
| '        | '              |
| "        | "              |
| <        | <              |
| >        | >              |

### Dışa aktarılan XML dosyası örneği

Aşağıdaki örnekler, Dizeler panelinin ürettiği bir XML dosyasının kaynak dilde (bu örnekte İngilizce) ve başka bir dilde (bu örnekte Fransızca) neye benzediğini gösterir:

İngilizce kaynak sürümü örneği:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fla" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>welcome to our web site!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>see you soon!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Fransızca kaynak sürümü örneği:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.flc" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Voudriez-vous  tre sur notre liste de diffusion?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>A bient t!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

## Dizeler panelinde veya XML dosyasında metin  evirme

Dosyaları  evirmenlere g nderirken, sadece FLA dosyasını deęil ayrıca XML dosyalarının klas rlerini ve her dilin XML dosyasını da dahil edin.

 evirmenler FLA dosyasını se ilen dillere  evirmek i in ya doęrudan Dizeler panelindeki dil s tunlarında ya da her dilin XML dosyalarının i inde  alıřabilirler. Doęrudan XML dosyası i inde  evirirseniz, ya XML dosyasını Dizeler paneline i e aktarmalı ya da dosyayı o dilin varsayılan dizininin i ine kaydetmelisiniz.

### Dizeler panelinde metin  evirme

- 1 Pencere > Dięer Paneller > Dizeler'i se in.
- 2  evrilecek her dil i in uygun dil s tununu se in, sonra her dize kimlięi ile iliřkilendirilecek, bu dil i in  evrilmiř metni yazın.
- 3 Sahne Alanı'ndaki metni se tięiniz dilde g r nt lemek i in Sahne Alanı Dili alanında dili se in.
- 4 İřinizi tamamladıęınızda dosyayı kaydedin, yayınlayın veya test edin.

Dizeler panelindeki bilgiler t m dillerdeki XML dosyalarının tamamının  zerine yazılır.

**Not:** Bir XML dosyasının i indeki  eviriyi korumak i in dosyayı bařka bir klas re kaydedin.

### XML dosyasında metin  evirme

- 1 Bir XML dosyası d zenleyicisi veya  eviri yazılımı kullanarak istenilen dile ait klas r , sonra da o dilin XML dosyasını a ın. XML dosyası her metin dizesinin kimlikleriyle doldurulur.
- 2 Kimlięin yanındaki dil i in metin dizesini girin.
- 3 Gerekirse,  evrilen XML dosyasını Dizeler paneline i e aktarın.

## Dizeler paneline XML dosyası içe aktarma

Bir XML dosyasını değiştirdikten sonra, bu dosyayı Dizeler panelinde bu dil için belirtilen klasöre yerleştirirseniz, XML dosyası, açıldığında Flash belgesinin (FLA dosyası) içine yüklenir.

İçe aktardığınız XML dosyası nerede olursa olsun, FLA dosyasını kaydettiğinizde, test ettiğinizde veya yayınladığınızda SWF dosyalarını yayınlamak için belirtilen konumda Dizeler panelindeki her dil için bir klasör ve her dil için bir XML dosyası oluşturulur. Hiçbir yayınlama yolu belirtilmediyse, klasör ve dosya FLA dosyasının bulunduğu klasörün içine kaydedilir. Dizeler panelinin oluşturduğu XML dosyaları her zaman Dizeler panelindeki bilgilerle doldurulur.

Alternatif olarak, bir XML dosyasını başka bir konumdan Dizeler paneline içe aktarın. İçe aktardıktan sonra dosyayı kaydettiğinizde, test ettiğinizde veya yayınladığınızda, belirtilen dile ait klasörün içindeki XML dosyasının üzerine yazılır. Bir dile ait XML dosyasını, belirtilen dil Dizeler panelinde kullanılabilir bir dil olarak önceden seçilmemişse içe aktaramazsınız. Ayrıca bir dil ekleyebilir ve o dile ait çevirinin bulunduğu bir XML dosyasını içe aktarabilirsiniz.

- 1 Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve İçe XML Aktar'ı seçin.
- 2 Dosya Dili menüsünde, içe aktarmakta olduğunuz XML dosyasının dilini seçin ve Tamam'ı tıklayın.
- 3 İçe aktarılacak klasör ve XML dosyasına gidin.
3. adımda seçtiğiniz dile ait XML bilgileri, Dizeler panelindeki sütunun içine yüklenir.

**Not:** 2. ve 3. adımlarda aynı dili seçin. Aksi takdirde, örneğin, bir Fransızca XML dosyasını Almanca'ya ait sütunun içine aktarabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“Yayınlamaya genel bakış” sayfa 389

## Çok dilli metin ve ActionScript

ActionScript® ile çok dilli metinleri kontrol edebilir ve çok dilli XML dosyalarını içe aktarabilirsiniz.

### Harici dosyalar yüklemek için ActionScript'i kullanma

Varolan XML verilerini yüklemek veya XML dosyası için farklı bir format kullanmak için; çok dilli metin içeren bir belge oluşturmak amacıyla bu metni harici bir metnin veya XML dosyasının içine yerleştirip dosyayı çalışma zamanında bir film klibinin içine yüklemek için `loadVariables` eylemini, `getURL` eylemini, `LoadVars` nesnesini veya XML nesnesini kullanın.

Harici dosyayı, UTF-8 (önerilen), UTF-16BE veya UTF-16LE formatında, formatı destekleyen bir uygulama kullanarak kaydedin. UTF-16BE veya UTF-16LE formatını kullanıyorsanız, dosya, kodlama formatını Flash Player'a tanımlamak için bir BOM ile başlamalıdır. Şu tablo, kodlamayı tanımlamak için içerilecek BOM'ları listeler:

**Not:** Dosyaları UTF-16BE veya LE formatında kaydedebilen çoğu metin düzenleyicisi, BOM'ları dosyalara otomatik olarak ekler.

| UTF Formatı | İlk Bayt | İkinci Bayt |
|-------------|----------|-------------|
| UTF-16BE    | 0xFE     | 0xFF        |
| UTF-16LE    | 0xFF     | 0xFE        |

**Not:** Harici dosya bir XML dosyasıysa, dosya kodlamasını değiştirmek için XML kodlama etiketi kullanamazsınız. Dosyayı desteklenen bir Unicode formatında kaydedin.

- 1 Flash geliştirme uygulamasında, metni belgede göstermek için bir dinamik veya giriş metin alanı oluşturun.
- 2 Özellik denetçisinde, metin alanı seçiliyken, metin alanına bir örnek adı atayın.
- 3 Flash'ın dışında, metin alanı değişkeninin değerini tanımlayan bir metin veya XML dosyası oluşturun.
- 4 XML dosyasını UTF-8 (önerilen), UTF-16BE veya UTF-16LE formatında kaydedin.
- 5 Harici dosyaya başvurmak ve onu dinamik veya giriş metin alanına yüklemek için şu ActionScript işlemlerinden birini kullanın:
  - Harici bir dosya yüklemek için `loadVariables` eylemini kullanın.
  - Belirtilen bir URL'den harici dosya yüklemek için `getURL` eylemini kullanın.
  - Belirtilen bir URL'den harici metin dosyası yüklemek için `LoadVars` nesnesini (önceden tanımlanmış bir istemci-sunucu nesnesi) kullanın.
  - Belirtilen bir URL'den harici XML dosyası yüklemek için `XML` nesnesini (önceden tanımlanmış bir istemci-sunucu nesnesi) kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. XML, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

#### Ayrıca bkz.

[“Harici XML dosyalarına bağlanmak için XMLConnector bileşenini kullanma”](#) sayfa 279

[“Metin”](#) sayfa 250

## #include eylemini kullanarak çok dilli belgeler oluşturma

Birden çok dil içeren bir belge oluşturmak için `#include` eylemini kullanın.

Metin dosyasını UTF-8 formatında kaydetmek için Dreamweaver gibi UTF-8 kodlamasını destekleyen bir uygulama kullanın.

Dosyayı Flash geliştirme aracına Unicode olarak tanımlamak için şu üstbilgiyi dosyanın ilk satırı olarak dahil edin:

```
//! -- UTF8
```

**Not:** İkinci tireden (-) sonra bir boşluk bırakın.

Varsayılan olarak, Flash geliştirme uygulaması, `#include` eylemini kullanan harici dosyaların, geliştirme aracını çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfası içinde kodlandığını varsayar. `//! -- UTF8` üstbilgisini bir dosyada kullanmak, geliştirme aracına harici dosyanın UTF-8 olarak kodlandığını söyler.

- 1 Flash geliştirme aracında, metni belgede görüntülemek için bir dinamik veya giriş metin alanı oluşturun.
- 2 Özellik denetçisinde, metin alanı seçiliyken, metin alanına bir örnek adı atayın.
- 3 Flash'ın dışında, metin alanı değişkeninin değerini tanımlayan bir metin dosyası oluşturun. `//! -- UTF8` üstbilgisini dosyanın başlangıcına ekleyin.
- 4 Metin dosyasını UTF-8 formatında kaydedin.
- 5 Harici dosyayı dinamik veya giriş metin alanına dahil etmek için `#include` direktifini kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. `#include` direktifi, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

#### Ayrıca bkz.

[“Metin”](#) sayfa 250

## Metin değişkenleri kullanarak çok dilli belgeler oluşturma

Unicode olarak kodlanmış içerikleri metin değişkenlerine dahil etmek için xxxx dört basamaklı onaltılık kod noktası olmak üzere, \uxxxx sözdizimini veya kaçış karakterini Unicode karakteri yerine kullanın. Flash geliştirme aracı Unicode kaçış karakterlerini \uFFFF üzerinden destekler. Unicode karakterleri için kod noktalarını bulmak için Unicode.org adresindeki Unicode Standard konusuna bakın.

Unicode kaçış karakterlerini sadece metin alanı değişkenlerinin içinde kullanabilirsiniz. Unicode kaçış karakterlerini harici metin veya XML dosyalarına dahil edemezsiniz; Flash Player 6 harici dosyalardaki Unicode kaçış karakterlerini tanımaz.

Örneğin Japonca, Korece, Çince, İngilizce ve Yunanca karakterler ve Euro işaretini içeren bir dinamik metin alanını (myTextVar örnek adıyla) ayarlamak için şunu girin:

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

SWF dosyası oynatıldığında metin alanında şu karakterler görünür:

か한汉hello€

Birden çok dil içeren bir metin alanı oluştururken en iyi sonucu elde etmek için metninizin gerektirdiği tüm glifleri içeren bir font kullanın.

### Ayrıca bkz.

[“#include eylemini kullanarak çok dilli belgeler oluşturma”](#) sayfa 278

## Harici XML dosyalarına bağlanmak için XMLConnector bileşenini kullanma

Harici bir XML belgesindeki özelliklere bağlanmak üzere belirtilen belgeye bağlanmak için sürüm 2 XMLConnector bileşenini kullanın. Bu bileşenin amacı HTTP GET işlemleri, POST işlemleri veya her ikisini birden kullanarak XML belgeleri yazmak veya okumaktır. Bu, harici XML belgeleri ve diğer bileşenler arasında bir bağlayıcı olarak davranır. XMLConnector, ya Flash geliştirme ortamındaki veri bağlama özelliklerini ya da ActionScript kodu kullanarak uygulamanızdaki bileşenlerle iletişim kurar. Daha fazla bilgi için, bkz. XML Connector bileşeni, [ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu](#).



# Bölüm 10: Ses

Adobe® Flash® CS4 Professional'da, çalışmanızı daha ilginç ve dikkat çekici bir hale getirmek için birkaç farklı şekilde ses kullanabilirsiniz. Sesleri içe aktarabilir ve sonra düzenleyebilirsiniz. Sesleri farklı türdeki nesnelere ekleyebilir ve oluşturmak istediğiniz etkiye bağlı olarak onları farklı şekillerde tetikleyebilirsiniz.

## Flash uygulamasında ses kullanma

### Sesler ve Flash hakkında

Adobe® Flash® CS4 Professional ses kullanımı için birkaç yol sunar. Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak sürekli çalan sesler oluşturun veya animasyonu bir ses parçasıyla senkronize etmek için Zaman Çizelgesi'ni kullanın. Düğmeleri daha etkileşimli hale getirmek için onlara sesler ekleyin ve daha kaliteli bir ses parçası için seslerin yavaşça açılmasını ya da kısılmasını sağlayın.

Flash içinde iki tür ses vardır: olay sesleri ve akış sesleri. Bir olay sesi çalmaya başlamadan önce tamamen yüklenmiş olmalıdır ve bu ses açıkça durdurulana kadar çalmaya devam eder. Akış sesleri, ilk birkaç kare için yeterli veri indirilir indirilmez çalmaya başlar; akış sesleri bir web sitesinde çalınmak üzere Zaman Çizelgesi ile senkronizedir.

Mobil cihazlar için Flash içeriği oluşturuyorsanız, Flash ayrıca yayınlanan SWF dosyanıza cihaz seslerini dahil etmenizi sağlar. Cihaz sesleri MIDI, MFi veya SMAF gibi cihazın yerel olarak desteklenen ses formatında kodlanmıştır.

Bir sesi birden çok belgeye bağlamak için paylaşılan kütüphaneleri kullanabilirsiniz. Ayrıca ActionScript® 2.0 `onSoundComplete` olayını veya ActionScript® 3.0'ı da kullanabilirsiniz [soundComplete](#) sesin tamamlanmasını esas alan bir olayı tetikleme olayı.

Önceden yazılmış davranışları veya ortam bileşenlerini kullanarak ses yükleyebilir ve ses oynatmasını kontrol edebilirsiniz; ortam bileşenleri ayrıca durdurma, duraklatma, geri sarma ve benzeri işlemler için bir denetleyici sağlar. Ayrıca ActionScript 2.0 veya 3.0'ı sesleri dinamik olarak yüklemek için kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için bkz. `attachSound` (`Sound.attachSound` yöntemi) ve `loadSound` (`Sound.loadSound` yöntemi), *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* ya da `Sound` class, *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

### Ayrıca bkz.

[“Kütüphane varlıklarını paylaşma”](#) sayfa 164

### Sesleri içe aktarma

Ses dosyalarını geçerli belgenin kütüphanesine içe aktararak Flash içine yerleştirebilirsiniz.

- 1 Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
- 2 İçe Aktar iletişim kutusunda istenen ses dosyasını bulun ve açın.

**Not:** Ayrıca ortak bir kütüphaneden geçerli belgenin kütüphanesine bir ses sürükleyebilirsiniz.

Flash sesleri bitmapler ve sembollerle birlikte kütüphanede depolar. Bir sesi belgenizde birden çok şekilde kullanmak için o ses dosyasının sadece bir kopyasına ihtiyacınız vardır.

Sesleri Flash belgeleri arasında paylaşmak isterseniz, sesleri paylaşılan kütüphanelerin içine dahil edebilirsiniz.

Flash, efektler için kullanılabilecek birçok kullanışlı sesi içeren bir Sounds kütüphanesini içerir. Sounds kütüphanesini açmak için, Pencere > Ortak Kütüphaneler > Sesler seçeneklerini belirleyin. Sesler kütüphanesindeki bir sesi FLA dosyanıza içe aktarmak için, Sesler kütüphanesinden sesi FLA dosyanızın Kütüphane paneline sürükleyin. Sesler kütüphanesindeki sesleri, paylaşılan başka kütüphanelere de sürükleyebilirsiniz.

Sesler büyük miktarda disk alanı ve RAM kullanabilir. Ancak mp3 ses verileri sıkıştırılmıştır ve WAV veya AIFF ses verilerinden daha küçüktür. WAW veya AIFF dosyaları ile genelde 16-22 kHz mono sesler kullanmak en iyisidir (stereo, mononun iki katı kadar veri kullanır), ancak Flash 8 ya da 16 bit sesleri, 11, 22 veya 44 kHz örnek hızlarında içe aktarabilir. 11 Khz'nin katları olmayan (8, 32 veya 96 khz gibi) formatlarda kaydedilen sesler Flash'a içe aktarıldığında yeniden örneklenir. Flash, dış aktarımda sesleri daha düşük örnek hızlarına dönüştürebilir.

Flash'ta seslere efekt eklemek isterseniz, sesleri 16 bit olarak içe aktarmak en iyisidir. Sınırlı RAM'iniz varsa, ses kliplerinizi kısa tutun veya 16 bit seslerin yerine 8 bit seslerle çalışın.

### Ayrıca bkz.

“Ortak kütüphanelerle çalışma” sayfa 162

## Desteklenen ses dosyası formatları

Şu ses dosyası formatlarını Flash'a içe aktarabilirsiniz:

- ASND (Windows veya Macintosh). Bu, Adobe® Soundbooth™ uygulamasının yerel ses formatıdır.
- WAV (Sadece Windows)
- AIFF (Sadece Macintosh)
- mp3 (Windows veya Macintosh)

QuickTime® 4 veya sonrası sisteminizde yüklüyse, şu ilave ses dosyası formatlarını içe aktarabilirsiniz:

- AIFF (Windows veya Macintosh)
- Sound Designer® II (yalnızca Macintosh)
- Sound Only QuickTime Movies (Windows veya Macintosh)
- Sun AU (Windows veya Macintosh)
- System 7 Sounds (Sadece Macintosh)
- WAV (Windows veya Macintosh)

**Not:** ASND formatı, Adobe Soundbooth uygulaması için yerel olan ve bozulmaya yol açmayan bir ses dosyası formatıdır. ASND dosyaları, daha sonra değiştirilebilen efektlerin yer aldığı ses verilerini, Soundbooth çoklu parça oturumlarını ve ASND dosyasının bir önceki durumuna geri dönmenizi sağlayan anlık görüntüleri içerebilir.

## Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme

Kütüphaneyi kullanarak bir belgeye ses ekleyebilirsiniz veya Sound nesnesinin loadSound yöntemini kullanarak çalışma zamanında bir SWF dosyasına ses yükleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. loadSound (Sound.loadSound yöntemi), ActionScript 2.0 Dil Başvurusu veya Sound Class, ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu.

- 1 Önceden içe aktarılmadıysa, sesi kütüphaneye içe aktarın.
- 2 Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin.
- 3 Yeni ses katmanı seçiliyken, sesi Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin. Ses geçerli katmana eklenir.

Birden çok sesi bir katman üzerine veya başka nesneler içeren katmanlar üzerine yerleştirebilirsiniz. Ancak her sesin ayrı bir katman üzerine yerleştirilmesi önerilir. Her katman ayrı bir ses kanalı olarak davranır. Tüm katmanlardaki sesler SWF dosyasını oynattığınızda birleşirler.

**4** Zaman Çizelgesi'nde ses dosyasını içeren ilk kareyi seçin.

**5** Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Özellik denetçisini genişletmek için sağ alt köşedeki oku tıklatın.

**6** Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden ses dosyasını seçin.

**7** Efektler açılır menüsünden bir efekt seçeneği seçin:

**Yok** Ses dosyasına hiçbir efekt uygulamaz. Önceden uygulanmış efektleri kaldırmak için bu seçeneği seçin.

**Sol Kanal/Sağ Kanal** Sesi sadece sol veya sadece sağ kanalda çalar.

**Ses Soldan Sağa/Ses Sağdan Sola** Sesi bir kanaldan diğerine kaydırır.

**Sesi Aç** Bir sesin ses düzeyini, sesin süresi boyunca giderek artırır.

**Sesi Kıs** Bir sesin ses düzeyini, sesin süresi boyunca giderek azaltır.

**Özel** Zarfı Düzenle'yi kullanarak ses için özel giriş ve çıkış noktaları oluşturmanızı sağlar.

**8** Senkr açılır menüsünden bir senkronizasyon seçeneği seçin:

**Not:** Sesi ana Zaman Çizelgesi'nde kare 1'den başka bir kareye yerleştiriyorsanız, Durdur seçeneğini belirleyin.

**Olay** Sesi bir olayın oluşuyla senkronize eder. Kullanıcı bir düğmeyi tıklattığında çalan ses gibi bir olay sesi, başlangıç anahtar karesi ilk görüldüğünde çalar ve Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak, SWF dosyası oynatılmayı bıraksa bile, baştan sona çalar. Olay sesleri yayınlanan SWF dosyanızı oynattığınızda karıştırılır. Bir olay sesi çalınıyorsa ve ses yeniden örneklenirse (örneğin, kullanıcının düğmeyi tekrar tıklatmasıyla), sesin ilk örneği çalmaya devam eder ve başka bir örnek aynı anda çalmaya başlar.

**Başlat** Ses zaten çalınıyorsa sesin yeni bir örneğinin çalınmaması dışında, Olay seçeneğiyle aynıdır.

**Durdur** Belirtilen sesi susturur.

**Akış** Sesi bir web sitesinde çalmak için senkronize eder. Flash, animasyonu akış seslerine adım uydurmaya zorlar. Flash animasyon karelerini yeterli hızda çizemezse onları atlar. Olay seslerinden farklı olarak, SWF dosyası oynatılmayı bırakırsa akış sesleri durur. Ayrıca, bir akış sesi asla bulunduğu karelerin uzunluğundan daha uzun bir süre çalamaz. Akış sesleri SWF dosyanızı yayınladığınızda karıştırılır.

Akış sesine bir örnek, bir animasyonda birden çok karede çalınan bir karakter sesidir.

**Not:** Akış sesi olarak bir mp3 sesi kullanırsanız, sesi dışa aktarım için yeniden sıkıştırmalısınız. Sesi bir mp3 dosyası olarak, içe aktarmada kullanılan sıkıştırma ayarlarının aynıysa dışa aktarabilirsiniz.

**9** Sesin kaç döngü yapacağını belirtmek için Tekrarla'ya bir değer girin veya sesi durmadan tekrarlamak için Döngü'yü seçin.

Sürekli çalmak için sesi uzun bir süre çalmaya yetecek büyüklükte bir sayı girin. Örneğin, 15 saniyelik bir döngüyü 15 dakika boyunca çalmak için 60 girin. Akış seslerinin döngülenmesi önerilmez. Bir akış sesi döngüye ayarlanmışsa, dosyaya kareler eklenir ve dosya boyutu sesin döngü sayısı arttıkça artar.

**10** Sesi test etmek için oynatma kafasını sesi içeren karelerin üzerine sürükleyin ya da Denetleyici'deki veya Kontrol menüsündeki komutları kullanın.

## Düğmeye ses ekleme

Sesleri bir düğme sembolünün farklı durumlarıyla ilişkilendirebilirsiniz. Sesler sembolle birlikte depolandığından, sembolün tüm örnekleri için geçerlidirler.

- 1 Kütüphane panelinde düğmeyi seçin.
  - 2 Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Düzenle'yi seçin.
  - 3 Düğmenin Zaman Çizelgesi'ndesesi için bir katman ekleyin (Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman).
  - 4 Ses katmanında, bir ses eklemek istediğiniz düğme durumuyla ilişkilendirmek üzere normal veya boş bir anahtar kare oluşturun (Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare veya Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare).
- Örneğin, düğmeyi tıklattığınızda çalan bir ses eklemek için Aşağı etiketli karenin içinde bir anahtar kare oluşturun.
- 5 Oluşturduğunuz anahtar kareyi tıklatın.
  - 6 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
  - 7 Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden bir ses dosyası seçin.
  - 8 Senkr açılır menüsünden Olay'ı seçin.

Düğmenin her anahtar karesiyle farklı bir ses ilişkilendirmek için boş bir anahtar kare oluşturun ve her bir anahtar kare için başka bir ses dosyası ekleyin. Ayrıca aynı ses dosyasını kullanabilir ve her bir düğme anahtar karesine farklı bir ses efekti uygulayabilirsiniz.

## Sesi animasyonla senkronize etme

Bir sesi animasyonla senkronize etmek için sesi anahtar karelerde başlatır ve durdurursunuz.

- 1 Bir belgeye ses ekleyin.
  - 2 Bu sesi sahnedeki bir olayla senkronize etmek için sahnedeki olayın anahtar karesine karşılık gelen bir başlangıç anahtar karesi seçin. Senkronizasyon seçeneklerinden herhangi birini seçebilirsiniz.
  - 3 Ses katmanının Zaman Çizelgesi'nde, sesin bitmesini istediğiniz karede bir anahtar kare oluşturun. Zaman Çizelgesi'nde ses dosyasının bir temsili görünür.
  - 4 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Özellik denetçisini genişletmek için sağ alt köşedeki oku tıklatın.
  - 5 Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden aynı sesi seçin.
  - 6 Senkr açılır menüsünden Durdur'u seçin.
- SWF dosyasını oynattığınızda, ses bitiş anahtar karesine ulaştığında çalmayı bırakır.
- 7 Sesi çalmak için sadece oynatma kafasını hareket ettirin.

## Sesi düzenleme Flash uygulamasında

Flash uygulamasında, bir sesin başlangıç noktasını tanımlayabilirsiniz veya çalarken sesin düzeyini kontrol edebilirsiniz. Ayrıca bir sesin çalmaya başladığı ve durduğu noktayı değiştirebilirsiniz. Bu, kullanılmayan bölümleri kaldırarak ses dosyalarını daha küçük hale getirmek için faydalıdır.

- 1 Bir kareye ses ekleyin veya zaten ses içeren bir kare seçin.
- 2 Pencere > Özellikler > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 3 Özellik denetçisinin sağ tarafındaki Düzenle düğmesini tıklatın.

#### 4 Şunlardan herhangi birini yapın:

- Bir sesin başlangıç ve bitiş noktalarını değiştirmek için Zarfı Düzenle'deki Başlangıç Zamanı ve Bitiş Zamanı kontrollerini sürükleyin.
- Ses zarfını değiştirmek için sesin farklı noktalardaki düzeylerini değiştirmek üzere zarf tutamaçlarını sürükleyin. Zarf çizgileri sesin çalarken sahip olduğu düzeyi gösterir. İlave zarf tutamaçları oluşturmak için (toplam sekize kadar) zarf çizgilerini tıklatın. Bir zarf tutamacını kaldırmak için onu pencerenin dışına sürükleyin.
- Sesin daha fazlasını veya daha azını pencerede görüntülemek için Yakınlaştır veya Uzaklaştır düğmelerini tıklatın.
- Zaman birimlerini saniye ve kare arasında değiştirmek için Saniye ve Kareler düğmelerini tıklatın.

#### 5 Düzenlenmiş sesi dinlemek için Oynat düğmesini tıklatın.

## Soundbooth'ta ses düzenleme

Adobe Soundbooth yüklüyse, FLA dosyanıza içe aktardığınız sesleri düzenlemek için Soundbooth uygulamasını kullanabilirsiniz. Soundbooth uygulamasında değişiklik yaptıktan sonra dosyayı kaydedip orijinalin üzerine yazdığınızda, değişiklikler otomatik olarak FLA dosyasına yansıtılır.

Düzenledikten sonra sesin dosya adını veya formatını değiştirirseniz, ses dosyasını yeniden Flash uygulamasına içe aktarmanız gerekir.

Flash uygulamasını Soundbooth ile birlikte kullanma hakkında bir eğitim videosu için, bkz. Soundbooth ve Flash ile çalışma, [www.adobe.com/go/lrvid4100\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4100_xp_tr).

**Not:** Soundbooth yalnızca Windows yüklü bilgisayarlarda ve Intel® tabanlı Macintosh'larda kullanılabilir.

Soundbooth'ta içe aktarılan bir sesi düzenlemek için:

- 1 Kütüphane panelinde sesi sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basarak tıklatın (Macintosh).
- 2 Bağlam menüsünde Soundbooth'ta Düzenle seçeneğini belirleyin. Dosya Soundbooth'ta açılır.
- 3 Dosyayı Soundbooth'ta düzenleyin.
- 4 İşiniz bittiğinde dosyayı kaydedin. Değişiklikleri bozulmaya yol açmayacak bir formatta kaydetmek için ASND formatını seçin.

Dosyayı orijinalden farklı bir formatta kaydederse, ses dosyasını yeniden Flash uygulamasına içe aktarmanız gerekir.

#### 5 Kütüphane panelinde ses dosyasının düzenlenmiş sürümüne bakmak için Flash öğesine geri dönün.

**Not:** Sesleri Soundbooth'ta Düzenle komutu ile Sesler kütüphanesinden (Pencere > Ortak Kütüphaneler > Sesler) düzenleyemezsiniz. Bu sesleri Soundbooth'ta düzenlemek için, Soundbooth'u açın ve Kaynak Merkezi panelinden sesi seçin. Sesi düzenleyip Flash uygulamasına içe aktarın.

## Flash Lite'ta ses kullanma

Adobe® Flash® Lite iki tür sesi destekler: Flash masaüstü uygulamalarında kullanılanlar gibi standart Flash sesler ve aygıt sesleri. Flash Lite sadece aygıt seslerini destekler; Flash Lite 1.1 ve 2.x hem standart sesleri hem de aygıt seslerini destekler.

Aygıt sesleri, yayınlanan SWF dosyasında kendi ses formatlarında (MIDI veya MFi gibi) saklanır; çalınma sırasında Flash Lite ses verilerini sesin kodunu çözen ve sesi çalan aygıt aktarır. Çoğu aygıt ses formatını Flash'a içe aktaramayacağınızdan, bunun yerine belirttiğiniz harici bir aygıt sesiyle değiştirilecek, desteklenen bir formattaki (mp3 veya AIFF gibi) bir *vekil* sesi içe aktarırsınız.

Aygıt seslerini sadece olay sesleri olarak kullanabilirsiniz; aygıt seslerini standart seslerde olduğu gibi Zaman Çizelgesi ile senkronize edemezsiniz.

Flash Lite 1.0 ve Flash Lite 1.1, Flash® Player'ın masaüstü sürümünde kullanılabilir olan şu özellikleri desteklemez:

- ActionScript Sound nesnesi
- Harici mp3 dosyalarının yüklenmesi
- Konuşma Ses Sıkıştırma seçeneği

Daha fazla bilgi için, bkz. “Working with Sound, Video, and Images”, *Developing Flash Lite 2.x Applications* veya “Working with Sound”, *Developing Flash Lite 1.x Applications*.

## Sesleri dışa aktarma

### Dışa aktarma için sesleri sıkıştırma hakkında

Tek olay sesleri için sıkıştırma seçeneklerini seçebilir ve sesleri bu ayarlarla dışa aktarabilirsiniz. Ayrıca tek akış sesleri için sıkıştırma seçeneklerini seçebilirsiniz. Ancak bir belgedeki tüm akış sesleri, tek akış seslerine uygulanan tüm ayarların en yükseği kullanılarak, tek bir akış dosyası olarak dışa aktarılır. Video nesnelerindeki akış sesleri de buna dahildir.

Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda olay sesleri veya akış sesleri için global sıkıştırma ayarlarını seçerseniz, Ses Özellikleri iletişim kutusunda sesler için sıkıştırma ayarlarını seçmediğinizde, bu ayarlar tek olay seslerine veya tüm akış seslerine uygulanır.

Ayrıca Ses Özellikleri iletişim kutusunda belirtilen dışa aktarma ayarlarını, Yayınlama Ayarları iletişim kutusundan Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl'ı seçerek geçersiz kılabilirsiniz. Bu seçenek yerel kullanım için büyükçe, yüksek kalitede bir ses dosyası ve web için bu dosyanın daha küçük, düşük kalitede bir sürümünü oluşturmak istediğinizde kullanışlıdır.

Örnekleme hızı ve sıkıştırma derecesi, kalitede ve dışa aktarılan SWF dosyalarındaki seslerin boyutunda önemli bir fark yaratır. Bir sesi ne kadar sıkıştırırsanız ve örnekleme hızını ne kadar düşürürseniz, boyutu o kadar küçülür ve kalitesi azalır. Ses kalitesi ve dosya boyutu arasındaki en iyi dengeyi bulmak için denemeler yapmalısınız.

İçe aktarılmış mp3 dosyalarıyla çalışırken, bu dosya formatlarının içe aktarılırken sahip oldukları ayarların aynısını kullanarak dosyaları dışa aktarabilirsiniz.

**Not:** Windows'ta, bir dosyadaki tüm sesleri WAV dosyası olarak Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar'ı kullanarak dışa aktarabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“Yayınlamaya genel bakış” sayfa 389

“SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirleme” sayfa 393

“Flash'tan dışa aktarma hakkında” sayfa 422

### Dışa aktarma için ses sıkıştırma

1 Şunlardan birini yapın:

- Kütüphane panelinde sesin simgesini çift tıklatın.
- Kütüphane panelinin içinde bir ses dosyasını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.

- Kütüphane panelinde bir ses seçin ve panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Özellikler'i seçin.
- Kütüphane panelinde bir ses seçin ve Kütüphane panelinin alt tarafındaki Özellikler düğmesini tıklayın.

2 Ses dosyası harici olarak düzenlenmişse Güncelle'yi tıklayın.

3 Sıkıştırma için Varsayılan, ADPCM, mp3, Ham veya Konuşma'yı seçin.

Varsayılan sıkıştırma seçeneği, SWF dosyanızı dışa aktardığınızda Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki global sıkıştırma seçeneklerini kullanır. Varsayılan'ı seçerseniz ilave hiçbir dışa aktarma ayarı kullanılamaz.

4 Dışa aktarma ayarlarını ayarlayın.

5 Sesi bir kere çalmak için Test Et'i tıklayın. Çalışmasını bitirmeden sesi test etmeyi durdurmak isterseniz Durdur'u tıklayın.

6 İstenilen ses kalitesi elde edilene kadar, gerekliyse dışa aktarma seçeneklerini ayarlayın ve sonra Tamam'ı tıklayın.

### ADPCM ve Ham sıkıştırma seçenekleri

**ADPCM** sıkıştırması, 8 veya 16 bit ses verisi için sıkıştırmayı ayarlar. Düğme tıklatmaları gibi kısa olay seslerini dışa aktardığınızda, ADPCM ayarını kullanın.

**Ham** sıkıştırma, sesleri sıkıştırmadan dışa aktarır.

**Önişleme** Stereoyu Monoya Dönüştür'ü seçtiğinizde (mono sesler bu seçenekten etkilenmez), karışık stereo sesleri tek sese (mono) çevirir.

**Örnek Hızı** Ses kalitesini ve dosya boyutunu kontrol eder. Düşük hızlar dosya boyutunu azaltır ancak ses kalitesini de düşürebilir. Hız seçenekleri şunlardır:

- **5 kHz** Konuşma için kolaylıkla kabul edilemez.
- **11 kHz** Kısa bir müzik parçası için önerilen en düşük kalitedir ve standart CD hızının dörtte biridir.
- **22 kHz** Web üzerinde çalma için popüler bir seçimdir ve standart CD hızının yarısı değerindedir.
- **44 kHz** Standart CD ses hızı.

**Not:** Flash içe aktarılmış bir sesin kHz hızını aktarıldığı zamanki hızın üzerine yükseltmez.

**ADPCM Bitleri** (yalnızca ADPCM) Ses sıkıştırmasının bit derinliğini belirtir. Daha yüksek bitler, daha yüksek kaliteli ses üretir.

### mp3 sıkıştırma seçenekleri

**MP3 Sıkıştırma** Sesleri mp3 sıkıştırmasıyla dışa aktarmanızı sağlar. Müzik ses parçası gibi uzun akış seslerini dışa aktarıyorsanız, mp3'ü kullanın.

mp3 formatında içe aktarılmış bir dosyayı dışa aktarıyorsanız, bu dosyanın içe aktarılırken sahip olduğu ayarların aynısını kullanarak dosyayı dışa aktarabilirsiniz.

**İçe Aktarılan mp3 Kalitesini Kullan** Varsayılan ayardır. Diğer mp3 sıkıştırma ayarlarını seçmek için seçimini kaldırın. İçe aktarılmış bir mp3 dosyasını, içe aktarılırken sahip olduğu ayarları koruyarak dışa aktarmak için bunu seçin.

**Bit Hızı** Dışa aktarılan ses dosyasında saniyedeki bit sayısını belirler. Flash 8'den 160 Kbps'ye kadar CBR'yi (sabit bit hızı) destekler. Müzik dışa aktardığınızda, en iyi sonucu elde etmek için bit hızını 16 Kbps veya daha yükseğine ayarlayın.

**Önişleme** Karışık stereo sesleri tek sese (mono) dönüştürür (mono sesler bu seçenekten etkilenmez).

**Not:** Önişleme seçeneği, sadece 20 Kbps veya daha yüksek bir bit hızı seçerseniz kullanılabilir olur.

**Kalite** Sıkıştırma hızını ve ses kalitesini belirler:

- **Hızlı** Daha hızlı sıkıştırma sağlar ancak ses kalitesini düşürür.
- **Orta** Biraz daha yavaş sıkıştırma ancak daha yüksek ses kalitesi sağlar.
- **En İyi** En yavaş sıkıştırmayı ve en yüksek ses kalitesini sağlar.

### Konuşma sıkıştırma seçeneği

**Konuşma** sıkıştırması, sesleri konuşma için uyarlanmış bir sıkıştırma kullanarak dışa aktarır.

**Not:** *Flash Lite 1.0 ve Flash Lite 1.1, Konuşma sıkıştırma seçeneğini desteklemez. Bu oynatıcı sürümlerini hedefleyen içerik için mp3, ADPCM veya Ham sıkıştırmayı kullanın.*

**Örnek hızı** Ses kalitesini ve dosya boyutunu kontrol eder. Daha düşük bir hız dosya boyutunu azaltır ancak ses kalitesini de düşürebilir. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

- **5 kHz** Konuşma için kabul edilebilir.
- **11 kHz** Konuşma için önerilir.
- **22 kHz** Web üzerindeki müzik türlerinin çoğu için uygundur.
- **44 kHz** Standart CD ses hızı. Ancak sıkıştırma uygulandığından, SWF dosyasındaki ses CD kalitesinde değildir.

### Flash belgelerinde ses dışa aktarmak için yönergeler

Örnekleme hızı ve sıkıştırmanın yanı sıra, bir belgede sesi etkili kullanmanın ve dosya boyutunu küçük tutmanın birkaç yolu vardır:

- Sessiz alanların Flash dosyasında depolanmasını önlemek ve ses verisinin boyutunu azaltmak için giriş ve çıkış noktaları ayarlayın.
- Seslere farklı anahtar karelerde farklı ses efektleri (ses düzeyi zarfları, döngü ve giriş/çıkış noktaları gibi) uygulayarak, aynı seslerden daha fazlasını elde edin. Yalnızca bir ses dosyası kullanarak çok sayıda ses efekti elde edebilirsiniz.
- Arka plan müziği için kısa sesleri döngüye sokun.
- Akış sesini döngüye sokmayın.
- Gömülü video kliplerde ses dışa aktarırken, sesin Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda seçili global akış ayarları kullanılarak dışa aktarıldığını hatırlayın.
- Düzenleyicide animasyonunuzu önizlerken, animasyonu ses parçanızla senkronize bir halde tutmak için akış senkronizasyonunu kullanın. Bilgisayarınız, ses parçanızla uyum sağlayacak şekilde animasyon karelerini çizecek kadar hızlı değilse, Flash kareleri atlar.
- QuickTime filmlerini dışa aktarırken, dosya boyutu hakkında endişeye kapılmadan istediğiniz kadar çok ses ve kanal kullanın. Sesler, bir QuickTime dosyası olarak dışa aktardığınızda tek bir ses bandı oluştururlar. Kullandığınız ses sayısının dosyanın son boyutu üzerinde bir etkisi yoktur.

## Ses ve ActionScript

ActionScript® ile çalışma zamanında sesleri kontrol edebilirsiniz. ActionScript'i kullanarak, FLA dosyalarınızda salt Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturabilirsiniz.



## Davranışları kullanarak sesleri kontrol etme

ActionScript 2.0'da önceden yazılmış olan ses davranışlarını kullanarak, belgenize sesler ekleyebilir ve ses oynatmasını kontrol edebilirsiniz. Bu davranışları kullanan bir ses eklemek, sonradan sesi kontrol etmek için kullanılan sesin bir örneğini oluşturur.

**Not:** ActionScript 3.0 ve Flash Lite 1.x ve Flash Lite 2.x davranışları desteklemezler.

### Davranış kullanarak dosyaya ses yükleme

- 1 Davranış tetiklemek üzere kullanmak istediğiniz, düğme gibi bir nesneyi seçin.
- 2 Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Ses > Kütüphaneden Ses Yükle'yi veya Ses > MP3 Akış Dosyası Yükle'yi seçin.
- 3 Ses Yükle iletişim kutusuna, Kütüphane'deki bir sesin bağlantı kimliğini veya bir akış mp3 dosyasının ses konumunu girin. Sonra, bu ses örneği için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.
- 4 Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. OnRelease olayını kullanmak istiyorsanız, seçeneği değiştirmeyin.

### Davranış kullanarak sesleri çalma veya durdurma

- 1 Davranış tetiklemek üzere kullanmak istediğiniz, düğme gibi bir nesneyi seçin.
- 2 Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın.
- 3 Ses > Ses Çal'ı, Ses > Sesi Durdur'u veya Ses > Tüm Sesleri Durdur'u seçin.
- 4 Görünen iletişim kutusunda şunlardan birini yapın:
  - Çalmasını veya durmasını istediğiniz sesin bağlantı kimliğini ve örnek adını girin ve Tamam'ı tıklatın.
  - Tüm sesleri durdurmak istediğinizi doğrulamak için Tamam'ı tıklatın.
- 5 Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. OnRelease olayını kullanmak istiyorsanız, seçeneği değiştirmeyin.

## ActionScript 2.0 Sound nesnesiyle sesleri kontrol etme

Bir belgeye ses eklemek ve bir belgedeki ses nesnelerini kontrol etmek için (bir ses çaldığında düzeyi veya sağ ve sol dengesini ayarlamak dahil), ActionScript 2.0'daki Sound nesnesini kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. Ses denetimleri oluşturma, [Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).

- 1 Kütüphane panelinde sesi seçin.
- 2 Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Bağlantı'yı seçin veya Kütüphane panelinde ses adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Bağlantı'yı seçin.
- 3 Bağlantı Özellikleri iletişim kutusunda Bağlantı'nın altında, ActionScript için Dışa Aktar'ı seçin.
- 4 Kutuya bir kimlik dizesi girin ve Tamam'ı tıklatın.

### ActionScript 2.0 onSoundComplete olayı hakkında

ActionScript 2.0 Sound nesnesinin onSoundComplete olayı, bir Flash uygulamasının içinde, ekli bir ses dosyasının tamamlanmasına dayanan bir olayı tetiklemenizi sağlar. Sound nesnesi, bir Flash uygulamasında sesleri kontrol etmenizi sağlayan yerleşik bir nesnedir. Daha fazla bilgi için, bkz. Ses [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#). Bir Sound nesnesinin onSoundComplete olayı, ekli ses dosyası çalmayı bitirdiğinde otomatik olarak çağrılır. Ses belirli sayıda döngüye sokulduğunda, olay ses döngüyü bitirdiğinde tetiklenir.

Sound nesnesinin `onSoundComplete` olayı ile kullanabileceğiniz iki özelliği vardır. `duration` özelliği, ses nesnesine eklenen ses örneğinin milisaniye cinsinden süresini temsil eden salt okunur bir özelliktir. `position` özelliği, sesin her döngüde çalmış olduğu milisaniye sayısını temsil eden salt okunur bir özelliktir.

`onSoundComplete` olayı, sesleri şunlar gibi birçok şekilde işlemenizi sağlar:

- Dinamik bir şarkı listesi veya sıralayıcı oluşturma
- Sonraki kare veya sahneye geçmeden önce anlatım bitimini kontrol eden bir multimedia sunumu oluşturma
- Sesleri belirli olaylar veya sahnelerle senkronize eden ve farklı sesler arasında düzgün geçişler yapan bir oyun oluşturma
- Bir görüntü değişimini bir sese göre zamanlama; örneğin, bir ses, çalma süresini yarıldığında görüntünün değişmesi

## Flash Player ile mp3 dosyalarındaki ID3 özelliklerine erişme

Adobe Macromedia Flash Player ve sonrası, ID3 v2.4'ü ve v2.4 etiketlerini destekler. Bu sürümle birlikte, ActionScript 2.0 `attachSound()` veya `loadSound()` yöntemini kullanarak bir mp3 sesi yüklediğinizde, ID3 etiket özellikleri ses veri akışının başlangıcında kullanılabilir durumdadır. ID3 verisi başlatıldığında `onID3` olayı çalışır.

Flash Player 6 (6.0.40.0) ve sonrası, ID3 v1.0 ve v1.1 etiketlerine sahip mp3 dosyalarını destekler. ID3 v1.0 ve v1.1 etiketleriyle, özellikler veri akışının sonunda kullanılabilir durumdadır. Bir ses bir ID3v1 etiketi içermiyorsa, ID3 özellikleri tanımsızdır. ID3 özelliklerinin işleyebilmesi için kullanıcıların Flash Player 6 (6.0.40.0) veya sonrasına sahip olmaları gerekir.

ID3 özelliklerini kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. `id3` (`Sound.id3` özelliği), [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

# Bölüm 11: Video

## Dijital video ve Flash

Adobe® Flash® CS4 Professional, video görüntülerini web tabanlı sunumlara dahil etmek için güçlü bir araçtır. FLV ve F4V (H.264) video dosyası formatı, veri, grafik, ses ve etkileşimli denetimle birleştirmenizi sağlayan teknolojik ve yaratıcı yararlar sunar. FLV veya F4V videosu, videoyu bir web sayfasına hemen hemen herkesin görüntüleyebileceği bir formatta kolayca yerleştirmenizi sağlar.

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

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

Akış videosunu kullanarak Flash uygulamaları oluşturmak için, yerel olarak depolanmış video klipleri Flash belgelerinize içe aktarabilirsiniz ve ardından bunları sunucuya yüklersiniz. Video oynatmayı kontrol etmek ve kullanıcıların akış videosu ile etkileşimlerini sağlamak üzere kolay anlaşılır kontroller sunmak için FLVPlayback bileşenini veya Adobe® ActionScript®'i kullanın.

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

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

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

Flash'ta videoyla çalışma hakkında eğitim videoları için şunlara bakın:

- Flash'ta video kullanma: [www.adobe.com/go/vid0136\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0136_tr)
- FLV ve F4V dosyaları oluşturma: [www.adobe.com/go/lrvid4097\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4097_xp_tr)
- Adobe Media Encoder'ı kullanma: [www.adobe.com/go/vid0138\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0138_tr)
- Adobe After Effects için içerik oluşturma: [www.adobe.com/go/vid0139\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0139_tr)

- Flash ve After Effects ile çalışma: [www.adobe.com/go/lrvid4098\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_tr)

Flash'ta video kullanma hakkında bir eğitim metni için bkz. Video Oynatıcısı Oluşturma, Flash Öğreticileri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr).

### Ayrıca bkz.

“Akışa alma veya aşamalı indirme için video içe aktarma” sayfa 295

## Video oynatmayı denetleme

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

**FLVPlayback bileşeni** Flash belgenize hızlı bir şekilde tam özellikli bir FLV oynatma kontrolü eklemenizi sağlar ve FLV veya F4V dosyalarının aşamalı indirilmesine ve akışa alınmasına yönelik destek sunar. FLVPlayback, kullanıcıların video oynatmasını denetlemeleri için kolay anlaşılır video denetimleri oluşturmanızı ve önceden hazırlanmış kaplamaları veya kendi özel kaplamalarınızı video arabirimine uygulamanızı sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. “FLVPlayback bileşeni” sayfa 306.

**ActionScript kullanarak harici videoyu denetleme** Çalışma zamanında bir Flash belgesinde harici FLV veya F4V dosyalarını, NetConnection ve NetStream ActionScript nesnelerini kullanarak oynatın. Daha fazla bilgi için bkz. “ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme” sayfa 304.

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

**Zaman Çizelgesi'nde gömülü videoyu denetleme** Gömülü video dosyalarını oynatmasını denetlemek için, videoyu içeren Zaman Çizelgesi'ni denetlemek üzere ActionScript yazmanız gerekir. Daha fazla bilgi için, bkz. “Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme” sayfa 299.

### Ayrıca bkz.

“FLVPlayback bileşeni” sayfa 306

“ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme” sayfa 304

“Davranışları kullanarak video oynatmayı kontrol etme” sayfa 305

## Video İçe Aktar Sihirbazı

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

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

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

**FLV veya F4V dosyasını SWF'ye gömme ve zaman çizelgesinde oynatma** FLV veya F4V dosyasını Flash belgesine gömer. Videoyu bu yolla içe aktardığınızda, video, Zaman Çizelgesi kareleriyle temsil edilen video karelerini tek tek

görebileceğiniz Zaman Çizelgesi'ne yerleştirilir. Gömülü bir FLV veya F4V video dosyası Flash belgesinin parçası haline gelir.

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

**SWF içine paketlenmiş mobil cihaz videosu olarak içe aktar** Bir Flash belgesine video gömmeye benzer şekilde, bir videoyu mobil cihazlarda konuşlandırmak üzere bir Flash Lite belgesinin içine paketleyebilirsiniz. Flash Lite belgelerinde video kullanma hakkında bilgi almak için, bkz. [Video ile çalışma](#), *Flash Lite 2.x ve 3.x Uygulamalarını Geliştirme*.

## Video formatları ve Flash

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

### Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder, belirli ortam formatlarına çıktı sağlamak için Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® ve Flash gibi programlar- tarafından kullanılan, tek başına çalışan bir kodlama uygulamasıdır. Adobe Media Encoder, programa bağlı olarak, Adobe Flash Video, ve H.264 gibi belli dışa aktarma formatlarıyla ilişkili çeşitli ayarlamaları içinde barındıran uzmanlaşmış bir Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu sunar. Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu, her format için belli bir iletim ortamına uygun şekilde hazırlanmış bir dizi hazır ayar içerir. Ayrıca başkalarıyla paylaşabileceğiniz veya gerektiğinde yeniden yükleyebileceğiniz özel hazır ayarlar da kaydedebilirsiniz.

Adobe Media Encoder'ı kullanarak videoyu FLV veya F4V formatında kodlama hakkında bilgi için, bkz. [About Adobe Media Encoder](#).

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

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

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

**Not:** Bileşik hale getirmeye yönelik alfa kanalı desteği içeren veya video oynatımıyla senkronize edilmiş olayları tetiklemeye yönelik işaret noktaları içeren video kullanmanız gerekirse, On2 VP6 video codec bileşenini kullanmanız gerekir; F4V, alfa video kanallarını desteklemez. İşaret noktaları, F4V dosyasının XMP meta verilerine gömülebilir ancak bu verilerin ayrıştırılması için özel ActionScript kodu gerekir.

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

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

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

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

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

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

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

## Adobe FLV ve F4V videosu oluşturmaya yönelik ipuçları

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

### Son çıktınızı alana kadar videoyla projenizin yerel formatında çalışın

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

### Basit olmaya çalışın

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

### İzleyici kitlenizin veri hızını bilin

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

### Uygun kare hızını seçin

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

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

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

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

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

**Çevirmeli Modem NTSC 4 x 3** 162 x 120

**Çevirmeli Modem PAL 4 x 3** 160 x 120

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

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

### En iyi performans için akış

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

### Aşamalı indirme sürelerini bilme

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

### Paraziti ve taramayı giderme

En iyi kodlama için paraziti ve taramayı gidermek isteyebilirsiniz.

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

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

### Ses için aynı yönergeleri takip etme

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

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

### Ayrıca bkz.

[“Video formatları ve Flash”](#) sayfa 292

[“H.264, On2 VP6 ve Sorenson Spark video codec bileşenleri”](#) sayfa 292

## Akışa alma veya aşamalı indirme için video içe aktarma

Flash, videoları Flash'a içe aktarmanızı, Flash belgenize dahil etmenizi ve kullanıcılar için oynatmanızı sağlayan birkaç yöntem sunar.

### Flash Media Server kullanarak videoyu akışa alma

Akıştta, her Flash istemcisi Flash Media Server'a kalıcı bir bağlantı açar ve iletilmekte olan video ile istemci etkileşimi arasında kontrollü bir ilişki bulunur. Flash Media Server, kullanıcının kullanılabilir bant genişliğine bağlı olarak video ve ses içeriği iletmek için bant genişliği algılamasını kullanır. Bu, kullanıcıların içeriğe kolayca erişme ve içeriği indirme yeteneklerine bağlı olarak onlara farklı içerik sunmanızı sağlar. Örneğin, çevirmeli bağlantılı modeme sahip bir kullanıcı video içeriğinize erişirse, çok fazla bant genişliği gerektirmeyen, uygun şekilde kodlanmış bir dosya iletebilirsiniz.

Flash Media Server size ayrıca kaliteli servis ölçütleri, ayrıntılı izleme ve bildirim istatistikleri ve video deneyimini geliştirmek için tasarlanmış çeşitli etkileşimli özellikler sağlar. Aşamalı indirmede olduğu gibi, video içeriği (FLV veya F4V dosyası) diğer Flash içeriğinin ve video oynatma kontrollerinin dışında tutulur. Bu, SWF dosyasını tekrar yayınlamak zorunda olmadan kolayca içerik eklemenizi veya değiştirmenizi sağlar.

Flash Media Server veya FVSS'deki akış videosunun, gömülü ve aşamalı indirilen video üzerine şu avantajları vardır:

- Video oynatma, diğer video dahil etme yöntemlerini kullanırken olduğundan önce başlar.
- Akış, istemcilerin dosyanın tamamını indirmeleri gerekmediği için istemci belleğinin ve disk alanının daha azını kullanır.
- Sadece görüntülenen video parçaları istemciye gönderildiğinden, ağ kaynakları daha etkili kullanılır.
- Ortam akıştayken istemcinin ön belleğine kaydedilmediğinden, ortam iletimi daha güvenlidir.
- Akış videosu daha iyi izleme, bildirim ve günlük yeteneği sağlar.



- Akış, canlı video ve ses sunumları iletmenizi ya da bir web kamerasından veya dijital video kameradan görüntü yakalamanızı sağlar.
- Flash Media Server, görüntülü sohbet, görüntülü mesajlaşma ve görüntülü toplantı uygulamaları için çok yönlü ve çok kullanıcı akışı etkinleştirir.
- Video ve ses akışlarını kontrol etmek için sunucu tarafı komut dosyası kullanarak sunucu tarafı çalma listeleri, senkronize edilmiş akışlar ve istemcinin bağlantı hızına bağlı olan daha akıllı iletim seçenekleri oluşturabilirsiniz.

Flash Media Server hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. [www.adobe.com/go/flash\\_media\\_server\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_media_server_tr).

FVSS hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. [www.adobe.com/go/fvss\\_tr](http://www.adobe.com/go/fvss_tr).

### Ayrıca bkz.

“FLVPlayback bileşeni” sayfa 306

## Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme

Aşamalı indirme, harici FLV veya F4V dosyalarını bir SWF dosyasına yüklemek üzere yazdığınız FLVPlayback bileşenini ya da ActionScript'i kullanmanızı ve bunları çalışma zamanında oynatmanızı sağlar.

Video içeriği diğer Flash içeriği ve video oynatma kontrollerinin dışında tutulduğundan, SWF dosyasını yeniden yayınlamadan video içeriğini güncellemek nispeten daha kolaydır.

Aşamalı indirme gömülü video üzerinde şu avantajları sağlar:

- Geliştirme sırasında, Flash içeriğinizin tümünü ya da bir kısmını önizlemek veya test etmek için sadece SWF dosyası arabirimini yayınlayın. Bu, daha hızlı önizleme sürelerine ve tekrarlamalı denemelerde daha hızlı dönüşe neden olur.
- İletim sırasında, ilk parça indirilip yerel bilgisayarın disk sürücüsünün ön belleğine alınır alınmaz video oynatılmaya başlar.
- Çalışma zamanında, video dosyaları, dosya boyutunda veya süresinde bir sınırlama olmaksızın bilgisayarın disk sürücüsünden SWF dosyasına yüklenir. Hiçbir ses senkronizasyonu sorunu veya bellek sınırlaması bulunmaz.
- Video dosyasının kare hızı SWF dosyasının kare hızından farklı olabilir; bu, zengin ortam içeriğinizi geliştirmenizde büyük esneklik sağlar.

## Aşamalı indirme veya akış için video içe aktarma

Bir web sunucusuna ya da bir Flash Media Server veya Flash Video Streaming Service'e (FVSS) önceden konuşlandırılmış bir video dosyası içe aktarın ya da bilgisayarınızda yerel olarak depolanan bir video dosyası seçin ve video dosyasını FLA dosyanıza içe aktardıktan sonra sunucuya yükleyin.

- 1 Video klibi geçerli Flash belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar seçeneklerini belirleyin.
  - 2 İçe aktarılacak video klibi seçin. Yerel bilgisayarınızda bulunan bir video klibi seçebileceğiniz gibi, önceden bir web sunucusuna veya Flash Media Server'a yüklenmiş bir videonun URL'sini de girebilirsiniz:
- Yerel bilgisayarınızda bulunan videoyu içe aktarmak için, Harici videoyu oynatma bileşeni ile yükle seçeneğini belirleyin.
  - Önceden bir web sunucusuna, Flash Media Server'a veya FVSS'e konuşlandırılmış bir videoyu içe aktarmak için, Önceden bir web sunucusuna, Flash Video Streaming Service'e konuşlandırılmış seçeneğini veya Flash Media Server'dan akış al seçeneğini belirleyin ve ardından video klibin URL'sini girin.

**Not:** Web sunucusunda yer alan video klbin URL'si http iletişim protokolünü kullanacaktır. Flash Media Server veya Flash Streaming Service üzerinde bulunan bir video klbin URL'si, RTMP iletişim protokolünü kullanacaktır.

3 Video klbiniz için bir kaplama seçin. Şunları seçebilirsiniz:

- Yok'u seçerek FLVPlayback bileşeni ile kaplama kullanmamayı.
- Önceden tanımlanmış FLVPlayback bileşeni kaplamalarından birini seçmeyi. Flash, kaplamayı FLA dosyası ile aynı klasöre kopyalar.

**Not:** FLVPlayback bileşeninin kaplamaları, AS2 veya AS3 tabanlı Flash belgesi oluşturmanıza bağlı olarak biraz farklı olur.

- Web sunucusu üzerindeki kaplamanın URL'sini girerek kendi tasarımınız olan özel bir kaplama seçin.

4 Video İçer Aktar Sihirbazı, Sahne Alanı'nda video oynatmayı yerel olarak test etmek için kullanabileceğiniz bir FLVPlayback video bileşeni oluşturur. Flash belgenizi oluşturma işlemi tamamladığınızda ve SWF dosyası ile video klbi konuşlandırmak istediğinizde, şu varlıkları web sunucusuna veya videonuzu barındıran Flash Media Server'a yükleyin:

- Video klbin yerel bir kopyasını kullanıyorsanız, (.flv uzantısı ile seçtiğiniz kaynak video klip ile aynı klasör içinde yer alan) video klbi yükleyin.

**Not:** Flash, FLV veya F4V dosyasını (SWF dosyasına göre) işaret etmek için göreceli bir yol kullanır ve böylece sunucuda kullandığınız aynı dizin yapısını yerel olarak kullanmanızı sağlar. Video, videonuzu barındıran FMS veya FVSS'nize önceden konuşlandırılmışsa, bu adımı atlayabilirsiniz.

- Video kaplaması (bir kaplama kullanmayı seçtiyseniz)

Önceden tanımlanmış bir kaplama kullanmak için Flash kaplamayı FLA dosyasıyla aynı klasörün içine kopyalar.

- FLVPlayback bileşeni

FLVPlayback bileşeninin URL alanını, videoyu yüklediğiniz web sunucusuna veya Flash Media Server'ın URL alanına düzenlemek için Bileşen denetçisini (Pencereler > Bileşen denetçisini) kullanarak `contentPath` parametresini düzenleyin.

### Ayrıca bkz.

“[contentPath veya kaynak parametresini belirtin](#)” sayfa 307

“[FLVPlayback bileşeni](#)” sayfa 306

## SWF dosyasına video gömme

Bir videoyu gömerken, video dosyası Flash belgesinin bir parçası haline gelir. Video, Zaman Çizelgesi kareleriyle temsil edilen video karelerini tek tek görebileceğiniz Zaman Çizelgesi'ne yerleştirilir. Zaman Çizelgesi'nde her video karesi bir kare ile temsil edildiği için, video klip ile SWF dosyasının kare hızı aynı olmalıdır. SWF dosyası ve gömülü video klip için farklı kare hızları kullanırsanız, oynatma tutarsız olur.

**Not:** Değişen kare hızları kullanmak için, aşamalı indirmeyi ya da Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akıtın. Bu yöntemlerden birini kullanarak video dosyalarını içe aktardığımızda, FLV veya F4V dosyaları bağımsızdır ve SWF dosyasında bulunan diğer tüm zaman çizelgesi kare hızlarından ayrı bir kare hızında çalışır.

Gömülü video, oynatma süresi 10 saniyeden az olan küçük video kliplerde en iyi şekilde çalışır. Daha uzun oynatma süreli video klipler kullanıyorsanız, aşamalı olarak indirilen video kullanmayı veya Flash Media Server'ı kullanarak akış videosu kullanmayı düşünün.

Gömülü video şu sınırlamaları içerir:

- Oluşturulan SWF dosyası son derece büyük hale gelirse sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Flash Player, gömülü video içeren büyük SWF dosyalarını indirirken ve bu dosyaları oynatmaya çalışırken, Flash Player'ın çökmesine yol açabilecek kadar büyük miktarda bellek ayırır.
- Daha uzun video dosyaları (10 saniyenin üstündeki) bir video klbin video ve ses bölümleri arasında genelde senkronizasyon sorunları içerir. Zamanla ses parçası videoyla eş zamanlı çalmamaya başlar, bu da daha az çekici bir izleme deneyimine neden olur.
- SWF dosyasına gömülü bir videoyu oynatmak için video oynatılmaya başlamadan video dosyasının tamamı indirilmiş olmalıdır. Son derece büyük bir video dosyası gömerseniz, SWF dosyasının bu dosyanın tamamını indirmesi ve oynatmaya başlaması uzun bir zaman alabilir.
- Bir video klip içe aktarıldıktan sonra düzenlenemez. Bunun yerine, video dosyasını yeniden düzenlemeniz ve yeniden içe aktarmanız gerekir.
- SWF dosyanız web üzerinden yayınlanırken, ideo oynatmasının başlatılabilmesi için öncelikle videonun tamamının izleyenin bilgisayarına indirilmesi gerekir.
- Çalışma zamanında videonun tamamının, videonun oynatılacağı bilgisayarın yerel belleğine sığması gerekir.
- İçe aktarılan video dosyasının uzunluğu 16000 kareyi aşamaz.
- Video kare hızı ve Flash Zaman Çizelgesi kare hızı aynı olmalıdır. Flash dosyanızın kare hızını, gömülü videonun kare hızıyla eşleştirecek şekilde ayarlayın.

Oynatma kafasını Zaman Çizelgesi boyunca sürükleyerek (serbest kaydırma) gömülü videonun karelerini önizleyebilirsiniz. Serbest kaydırma sırasında video ses parçasının oynatılmadığını unutmayın. Videoyu sesle önizlemek için Filmi Test Et komutunu kullanın.

### Ayrıca bkz.

“[Video formatları ve Flash](#)” sayfa 292

“[Belge indirme performansını test etme](#)” sayfa 456

“[Semboller hakkında](#)” sayfa 149

## SWF dosyası içine video gömme

- 1 Video klbi geçerli Flash belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar seçeneklerini belirleyin.
- 2 Yerel bilgisayarınızdaki içe aktarılabilecek video klbi seçin.
- 3 FLV'yi SWF İçine Göm ve Zaman Çizelgesi'nde Oynat'ı seçin.
- 4 İleri'yi tıklayın.
- 5 SWF dosyasında, videoyu birlikte gömeceğiniz sembol türünü seçin.

**Gömülü Video** Video klbi Zaman Çizelgesi'nde doğrusal oynatma için kullanıyorsanız, videoyu Zaman Çizelgesi'ne içe aktarmak en uygun yöntemdir.

**Film Klbi** Videoyu bir film klbi örneğinin içine yerleştirmek, size içerik üzerindeki en fazla kontrolü vereceğinden, seçilecek en iyi yollardan biridir. Videonun Zaman Çizelgesi, ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatılır. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu, FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

**Grafik** Bir video klipi bir grafik sembolü olarak gömdüğünüzde, ActionScript'i kullanarak videoyla etkileşemezsiniz (grafik sembolleri genellikle statik görüntüler için ve ana Zaman Çizelgesi'ne bağlı yeniden kullanılabilir animasyon parçaları oluşturmak için kullanırsınız).

- 6 Video klipi doğrudan Sahne Alanı'nın üzerine (ve Zaman Çizelgesi üzerine) veya bir kütüphane ögesi olarak içe aktarın.

Varsayılan olarak, Flash içe aktardığınız videoyu Sahne Alanı'na yerleştirir. Sadece kütüphaneye içe aktarmak için Örneği Sahne Alanı'na Yerleştir'in seçimini kaldırın.

Doğrusal anlatımlı ve fazla etkileşimi olmayan basit bir video sunumu oluşturuyorsanız, varsayılan ayarı kabul edin ve videoyu Sahne Alanı'na içe aktarın. Daha dinamik bir sunum oluşturmak için birden çok video klipe çalışın veya ActionScript kullanarak dinamik geçişler veya başka öğeler ekleyin, videoyu kütüphaneye içe aktarın. Bir video klip kütüphanedeyken, klipi ActionScript ile daha kolay kontrol edebileceğiniz bir MovieClip nesnesine dönüştürerek özelleştirin.

Varsayılan olarak, Flash gömdüğünüz video klipin oynatma uzunluğuna yer sağlamak için Zaman Çizelgesi'ni genişletir.

- 7 Bitir'i tıklatın.

Video İçe Aktar sihirbazı, videoyu SWF dosyasına gömer. Video, seçtiğiniz gömme seçeneklerine bağlı olarak ya Sahne Alanı üzerinde ya da kütüphanede görünür.

- 8 Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler > Özellikler), video klibe bir örnek adı verin ve video klipin özelliklerinde bazı değişiklikler yapın.

## Gömülü video klipi harici düzenleyicide düzenledikten sonra güncelleme

- 1 Kütüphane Paneli'nde video klipi seçin.
- 2 Özellikler'i seçin ve Güncelle'yi tıklatın.

Gömülü video klip, düzenlenmiş dosyayla güncellenir. Videoyu ilk olarak içe aktardığınızda seçtiğiniz sıkıştırma ayarları güncellenmiş klibe tekrar uygulanır.

## Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme

Gömülü bir video dosyasının oynatılmasını denetlemek için videoyu içeren Zaman Çizelgesi'ni denetleyin. Örneğin, ana Zaman Çizelgesi'ndeki bir videoyu duraklatmak için o Zaman Çizelgesi'ni hedefleyen bir `stop()` eylemini çağırırsınız. Benzer biçimde, bir film klipi sembolündeki bir video nesnesini, o sembolün Zaman Çizelgesi'nin oynatılmasını kontrol ederek denetleyebilirsiniz.

Film kliplerindeki içe aktarılmış video nesnelerine şu eylemleri uygulayabilirsiniz: `goto`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getUrl`, `FSCommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` ve `onMouseEvent`. Bir Video nesnesine eylemler uygulamak için ilk olarak Video nesnesini bir film kliline dönüştürün.

Kameradan canlı bir video akışı göstermek için ActionScript'i kullanın. İlk olarak, Sahne Alanı'na bir Video nesnesi yerleştirin, Kütüphane Paneli menüsünden Yeni Video'yu seçin. Video akışını Video nesnesine eklemek için `Video.attachVideo` işlevini kullanın.

Ayrıca bkz. Video ve attachVideo (Video.attachVideo yöntemi), *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* ve *fl.video*, *ActionScript 3.0 Dil Başvurusu*.

### Ayrıca bkz.

“[Harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatma](#)” sayfa 304

## Video dosyalarını kütüphaneye içe aktarma

FLV veya F4V formatındaki dosyaları içe aktarmak için İçe Aktar veya Kütüphaneye Aktar komutlarını ya da Video Özellikleri iletişim kutusundaki İçe Aktar düğmesini kullanın.

FLV veya F4V dosyalarını harici bir kaynaktan dinamik olarak yükleyen kendi video oynatıcınızı oluşturmak için videonuzu bir film klipi sembolünün içine yerleştirin. FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak yüklediğinizde, video dosyasının gerçek boyutlarıyla eşleştirmek için film klipinin boyutlarını ayarlayın ve film klipini ölçekleyerek videoyu ölçekleyin.

**Not:** Videoyu bir film klipi örneğinin içine yerleştirmek iyi bir alışkanlıktır, bu, size içerik üzerinde en fazla kontrolü verir. Videonun Zaman Çizelgesi, ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatılır. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu, FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

❖ Bir FLV veya F4V dosyasını kütüphaneye içe aktarmak için şunlardan birini yapın:

- Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
- Kütüphane Paneli'nde varolan herhangi bir video klipi seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. İçe Aktar'ı seçin. İçe aktarılacak dosyayı bulun ve Aç'ı tıklayın.

## Video klipin özelliklerini değiştirme

Özellik denetçisini kullanarak, Sahne Alanı üzerindeki gömülü video klipi örneğinin özelliklerini değiştirebilir, örneğe bir örnek adı atayabilir ve örneğin genişliğini, yüksekliğini ve Sahne Alanı'ndaki konumunu değiştirebilirsiniz. Ayrıca, video klipin bir örneğini *takas edebilir*, diğer bir deyişle video klipin bir örneğine farklı bir sembol atayabilirsiniz. Bir örneğe farklı bir sembol atamak, Sahne Alanı'nda farklı bir sembol görüntüler ancak diğer tüm örnek özelliklerini (boyutlar ve kayıt noktası gibi) aynı şekilde bırakır.

Video Özellikleri iletişim kutusunda şunları yapabilirsiniz:

- Adı, yolu, oluşturulma tarihi, piksel boyutları, uzunluğu ve dosya boyutu dahil, içe aktarılan bir video klip hakkındaki bilgileri görüntüleme
- Video klipin adını değiştirme
- Video klipi harici bir düzenleyicide değiştirirseniz, video klipi güncelleme
- Seçilen klipin yerine koymak için bir FLV veya F4V dosyasını içe aktarma
- Video klipini FLV veya F4V dosyası olarak dışa aktarma

Videoyla çalışma hakkında dersler için bkz. Adobe Flash Destek Merkezi, [www.adobe.com/go/flash\\_video\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_video_tr).

## Özellik denetçisinde video örnek özelliklerini değiştirme

- 1 Sahne Alanı üzerinde gömülü veya linkli bir video klip örneği seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve şunlardan herhangi birini yapın:
  - Özellik denetçisinin sol tarafındaki Örnek Adı metin alanına bir örnek adı girin.
  - Video örneğinin boyutlarını değiştirmek üzere G ve Y için değerler girin.
  - Sahne Alanı'nda örneğin sol üst köşesinin konumunu değiştirmek üzere X ve Y için değerler girin.
  - Takas Et'i tıklayın. Geçerli olarak örneğe atanmış kliple değiştirilecek video klipi seçin.

**Not:** Gömülü bir video klipi sadece başka bir gömülü video kliple, linkli bir video klipi ise sadece başka bir linkli video kliple takas edebilirsiniz.

## Video Özellikleri iletişim kutusunda video klip özelliklerini görüntüleme

- 1 Kütüphane Paneli'nde bir video klip seçin.
- 2 Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin veya Kütüphane Paneli'nin altında bulunan Özellikler düğmesini tıkklatın. Video Özellikleri iletişim kutusu görüntülenir.

## Videoya yeni ad atama, videoyu güncelleme veya FLV ya da F4V dosyasıyla değiştirme

- 1 Kütüphane Paneli'nde video klipi seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Yeni bir ad atamak için adı Sembol metin alanına girin.
  - Videoyu güncellemek için, güncellenmiş video dosyasına gidin ve Tamam'ı tıkklatın.
  - Bir videoyu FLV veya F4V dosyası ile değiştirmek için İç Aktar'ı tıkklatın, geçerli klipin yerine koyulacak FLV ya da F4V dosyasına gidin ve Aç'ı tıkklatın.

## QuickTime video dosyalarını dışa aktarma

Flash uygulamasını kullanarak, bilgisayarlarında QuickTime eklentisi yüklü olan kullanıcılar tarafından oynatılabilecek QuickTime® filmleri (MOV dosyaları) oluşturabilirsiniz. Kişiler video içeriği olarak kullanmak üzere başlık sıraları ve animasyon oluşturmak için Flash uygulamasını kullandığında bu genellikle yapılır. Yayınlanan QuickTime dosyası DVD olarak dağıtılabılır veya Adobe® Director® ya da Adobe® Premiere® Pro gibi diğer uygulamalara dahil edilebilir.

Flash'ı kullanarak bir QuickTime videosu oluşturuyorsanız, yayınlama ayarınızı Flash 3,4 veya 5'e ayarlayın.

**Not:** QuickTime Player sürüm 5'ten sonraki Flash Player dosyalarını desteklemez.

### Ayrıca bkz.

[“QuickTime hakkında”](#) sayfa 427

[“QuickTime dışa aktarma”](#) sayfa 428

## Adobe Premiere Pro ve After Effects ile çalışma

### Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash'la çalışma

Adobe Premiere Pro video düzenleme için profesyonel bir araçtır. Web siteleri ya da mobil aygıtlar için etkileşimli içerik tasarlamak üzere Adobe Flash Professional kullanırsanız, o projelere ilişkin filmleri düzenlemek için Adobe Premiere Pro'yu kullanabilirsiniz. Adobe Premiere Pro kare bazında video düzenlemek için profesyonel araçlar sunar, bunlar arasında video dosyalarının bilgisayar ekranlarında ve mobil aygıtlarda oynatılmasını en iyileştirmeye yönelik araçlar da vardır.

Adobe Flash Professional web ve mobile aygıtlardaki sunulara video filmleri eklemek için kullanılan bir araçtır. Adobe Flash videoları veri, grafik, ses ve etkileşimli kontrollerle zenginleştirmenizi sağlayan teknolojik ve yaratıcı avantajlar sağlar. FLV formatı web sayfasına hemen hemen herkesin görüntüleyebileceği bir formatta videolar koymanızı sağlar.

FLV dosyalarını dışarı aktarmak için Adobe Premiere Pro kullanırsanız, bu dosyaları etkileşimli web sitelerine ya da mobil aygıt uygulamalarına gömmek için Adobe Flash kullanabilirsiniz. Adobe Flash, bir Adobe Premiere Pro sekansına eklediğiniz sekans işaretçilerini Adobe Flash'ta oynatma sırasında ipucu noktaları olarak içe aktarır. Kayıttan yürütme sırasında SWF dosyalarında olayları tetiklemek için bu ipucu noktalarını kullanabilirsiniz.

Video dosyalarını diğer standart formatlara dışa aktarırsanız, Adobe Flash küçük dosya boyutlarında mümkün olan en yüksek kaliteyi sağlamak için en son sıkıştırma teknolojilerini kullanarak videolarınızı zengin ortam uygulamalarında kodlayabilir.

## Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash arasında içerik taşıma

Videoyu Adobe Premiere Pro uygulamasında başlattıktan veya düzenledikten sonra zaman çizelgesine sıra işaretçileri ekleyebilirsiniz. Bu işaretçiler için Flash Cue Point'i seçerseniz zengin ortam uygulamasında bunlar ipucu noktası olarak iş görür. İki tür ipucu noktası işaretçisi vardır: etkinlik ve gezinti ipucu noktası işaretçileri. FLV dosyalarının farklı bölümlerine gitmek ve ekrandaki metnin görüntüsünü tetiklemek için gezinti ipucu noktası işaretçilerini kullanabilirsiniz. Eylem komut dosyalarının belirtilen zamanlarda FLV dosyalarında tetiklenmesi için etkinlik ipucu noktası işaretçilerini kullanabilirsiniz.

Filmi Adobe Premiere Pro'dan doğrudan FLV formatına dışa aktarabilirsiniz. Herhangi bir hedef kullanıcı kitlesi ya da aygıt için gerekli bit hızını elde etmek için dosya boyutuyla ses ve video kalitesini dengeleyen birçok Dışa Aktarma Ayarları hazır ayarı arasından seçim yapabilirsiniz. Filmi alfa kanalıyla dışa aktarırsanız, filmi Flash projesinde kolayca katman olarak kullanabilirsiniz.

Daha sonra bu filmi etkileşimli bir web sitesinde ya da mobil uygulamada kullanmak için Adobe Flash'a içe aktarabilirsiniz. Flash sıra işaretçilerini gezinti ya da etkinlik ipucu noktaları olarak okur. Flash'ta, videonuzu çevreleyen arabirimi de özelleştirebilirsiniz.

Diğer bir yöntem olarak, Flash animasyon oluşturmak için kullanılabildiğinden, bir filmi Flash projesi olarak başlatabilir, FLV dosyası olarak dışa aktarabilir ve sonra FLV dosyasını düzenleme için Adobe Premiere Pro'ya içe aktarabilirsiniz. Adobe Premiere Pro'da, örneğin başlık ekleyebilir ya da animasyonu diğer video kaynaklarıyla karıştırabilirsiniz.

## Flash ve After Effects'le çalışma

Video ya da animasyon oluşturmak için Adobe® Flash® kullanırsanız, videoyu düzenlemek ve hassas ayar yapmak için After Effects® uygulamasını kullanabilirsiniz. Örneğin, Flash animasyonlarını ve uygulamalarını QuickTime filmleri ya da Flash Video (FLV) dosyaları olarak dışa aktarabilirsiniz. Bu videoyu düzenlemek ve hassas ayarlar yapmak için After Effects uygulamasını kullanabilirsiniz.

Video düzenlemek ve hazırlamak için After Effects kullanırsanız, bu videoyu yayınlamak için Flash'ı kullanabilirsiniz. Ayrıca After Effects kompozisyonunu Flash'ta daha ayrıntılı düzenlemek için XFL içeriği olarak da dışa aktarabilirsiniz.

Flash'ı After Effects ile birlikte kullanma hakkında video eğitimi için şuna bakın:

- “XFL dosyalarını Flash ve After Effects arasında içe ve dışa aktarma”, [www.adobe.com/go/lrvid4098\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_tr).
- “After Effects kompozisyonlarını SWF, F4V/FLV ve XFL kullanarak Flash Professional'a dışa aktarma”, [www.adobe.com/go/lrvid4105\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_tr).
- “Flash'ta kullanım için meta verileri ve işaretçileri ipucu noktalarına dönüştürme”, [www.adobe.com/go/lrvid4111\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_tr).

**Flash'dan QuickTime videosu dışa aktarma**

Flash'la animasyon ya da uygulama oluşturursanız, Flash'daki Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar komutunu kullanarak bunları QuickTime filmleri olarak dışa aktarabilirsiniz. Flash animasyonu için video çıktısını en iyileştirebilirsiniz. Flash uygulaması için, Flash uygulamanın videosunu çalışırken oluşturarak kullanıcının değişiklik yapmasını sağlar. Bu, uygulamanızın video dosyasına dahil etmek istediğiniz dallarını ya da durumlarını kaydetmenizi sağlar.

**FLV ve F4V dosyalarını After Effects'ten oluşturma ve dışa aktarma**

After Effects'ten bitmiş videoyu oluşturduğunuzda, Flash Player'da yürütülebilecek videoyu oluşturmak ve dışa aktarmak için çıktı formatı olarak FLV ya da F4V'yi seçin. Daha sonra FLV ya da F4V dosyasını Flash'a içe aktarabilir ve Flash Player tarafından oynatılabilecek bir SWF dosyasında yayınlayabilirsiniz.

**Flash'a video içe aktarma ve yayınlama**

FLV ya da F4V dosyasını Flash'a içe aktardığınızda, videonuzu çevreleyen görsel arabirimi kontrol etmek için komut dosyası oluşturma ya da Flash bileşeni gibi çeşitli teknikleri kullanabilirsiniz. Örneğin oynatma kontrolleri ya da başka grafikler ekleyebilirsiniz. Ayrıca bileşik sonuçlar için FLV ya da F4V dosyasının üstüne grafik katmanlar ekleyebilirsiniz.

**Bileşik grafikler, animasyon ve video**

Flash ve After Effects'te, video ve grafiklerde karmaşık kompozisyonlar gerçekleştirmenizi sağlayan birçok özellik bulunur. Hangi uygulamayı kullanmayı seçeceğiniz kişisel tercihlerinize ve oluşturmak istediğiniz çıktı türüne bağlıdır.

Küçük dosya boyutuyla Flash iki uygulama arasında web için daha uygun olandır. Flash, animasyonun çalışma sırasında kontrolünü de sağlar After Effects video ve film üretimine daha uygundur; genellikle de son çıktı olarak video dosyaları oluşturmak için kullanılır.

Her iki uygulama da orijinal grafikler ve animasyonlar oluşturmak için kullanılabilir. Her ikisi de zaman çizelgesi kullanır ve animasyonu programlı şekilde kontrol etmek için komut dosyası oluşturma özellikleri sağlar. After Effects'te daha büyük bir efekt kümesi varken, Flash ActionScript® dili, iki komut dosyası oluşturma ortamı arasında daha güçlü olandır.

Her iki uygulama da kompozisyon için farklı katmanlara grafik yerleştirmenizi sağlar. Bu katmanlar gerektiğinde açılabilir ve kapatılabilir. Ayrıca, her ikisi de tek tek katmanların içeriğine efektler uygulamanızı sağlar.

Flash'ta bileşikler video içeriğini doğrudan etkilemez, yalnızca videonun görünümünü Flash Player'da oynatılırken etkiler. Bunun tersine, içe aktarılan dosyayla After Effects'te kompozisyon oluşturduğunuzda, dışa aktardığınız video dosyası'nda bileşik grafikler ve efektler de vardır.

After Effects'te tüm çizim ve boyama işlemleri içe aktarılmış videolardan ayrı katmanlarda yapıldığından hiçbir zaman zararlı bir etkisi yoktur. Flash hem zararlı, hem de zararsız çizim modlarına sahiptir.

**After Effects içeriğini Flash'ta kullanmak için dışa aktarma**

After Effects içeriğini Flash'ta kullanmak için dışa aktarabilirsiniz. Flash Player'da hemen oynatılabilecek ya da başka bir zengin ortam projesinin parçası olarak kullanılabilecek bir SWF dosyası dışa aktarabilirsiniz. After Effects'ten SWF formatında içerik dışa aktardığınızda bu içeriklerden bazıları SWF dosyasında düzeltilir ve rasterleştirilebilir.

After Effects içeriğinizi Flash'ta daha fazla düzenlemek için kompozisyonu XFL dosyası olarak dışa aktarın. XFL dosyası, bir FLA dosyasıyla aynı bilgileri depolayan, ancak bunun için XFL biçimini kullanan Flash dosya türüdür. Kompozisyonu Flash'ta kullanmak amacıyla After Effects'ten XFL olarak dışa aktardığınızda After Effects'te oluşturduğunuz bazı katmanlar ve anahtar kareler Flash sürümünde korunur. XFL dosyasını Flash'a içe aktardığınızda XFL dosyasını paketinden çıkarıp dosyaya ait varlıkları XFL dosyasındaki yönergelerle göre FLA dosyasına ekler.



After Effects'ten XFL dosyalarını dışı aktarma hakkında video eğitimi için bkz. “XFL dosyalarını Flash ve After Effects arasında içe ve dışı aktarma”, [www.adobe.com/go/lrvid4098\\_xp\\_tr](http://www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_tr).

### Flash SWF dosyalarını After Effects'e içe aktarma

Flash uygulamasında, After Effects ya da Adobe® Illustrator® uygulamalarında kullanılamayan farklı çizim görevleri için kullanışlı, benzersiz bir vektör resim araçları kümesi vardır. SWF dosyalarını diğer dosyalarla birleştirmek ya da ek yaratıcı efektlerle video olarak işlemek üzere After Effects'e içe aktarabilirsiniz. Etkileşimli içerik ve komut dosyaları animasyon tutulmaz. Anahtar karelerin tanımladığı animasyon tutulur.

After Effects'e içe aktarılan her SWF dosyası, korunan alfa kanalıyla birlikte sürekli rasterleştirilen tek katmanda düzleştirilir. Sürekli rasterleştirme grafiklerin ölçeklendikleri haliyle keskin kaldıkları anlamına gelir. Bu içe aktarma yöntemi, SWF dosyalarınızın kök katmanını ya da nesnesini After Effects'te sorunsuzca görüntü oluşturulan bir öğe olarak kullanmanızı sağlayarak her aracın en iyi yeteneklerinin birlikte çalışmasını olanaklı kılar.

### Ayrıca bkz.

“Dijital video ve Flash” sayfa 290

“XFL dosyalarını açma” sayfa 46

## ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme

Adobe® ActionScript® ile, harici FLV veya F4V video dosyalarını çalışma zamanında oynatabilir ve kontrol edebilirsiniz. ActionScript'i kullanarak, FLA dosyalarınızda salt Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturabilirsiniz.

### Harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatma

Flash geliştirme ortamına videonun içe aktarılmasına bir alternatif, Flash Player'da harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatmak için FLVPlayback bileşeninin ya da ActionScript'in kullanılmasıdır. HTTP indirmeleri veya yerel ortam dosyaları olarak yayınlanan FLV ya da F4V dosyalarını oynatabilirsiniz.

Harici bir FLV veya F4V dosyasını oynatmak için bir URL'ye (ya HTTP sitesine veya yerel bir klasöre) bir FLV ya da F4V dosyasını gönderin ve dosyaya erişmek ve çalışma zamanında oynatmayı kontrol etmek için Flash belgesine FLVPlayback bileşenini veya ActionScript kodunu ekleyin.

Harici FLV veya F4V dosyalarının kullanılması, içe aktarılmış video kullanırken bulunmayan şu yetenekleri sunar:

- Oynatmayı yavaşlatmadan, daha uzun video klipler kullanabilirsiniz. Harici FLV veya F4V dosyaları, *ön bellek* kullanılarak oynatılır, başka bir deyişle, büyük dosyalar küçük parçalar halinde saklanır ve bu dosyalara dinamik olarak erişilir; harici FLV ya da F4V dosyaları gömülü video dosyaları kadar fazla bellek gerektirmez.
- Harici bir FLV veya F4V dosyası, içinde oynatıldığı Flash belgesinden farklı bir kare hızına sahip olabilir. Örneğin, Flash belgesinin kare hızını 30 fps'ye ve video kare hızını 21 fps'ye ayarlayabilirsiniz, bu size akıcı video oynatması sağlamak için daha iyi kontrol sağlar.
- Harici FLV veya F4V dosyalarında, video dosyası yüklenirken Flash belgesinin oynatılmasının kesintiye uğraması gerekmez. İçe aktarılan video dosyaları bazen belirli işlevleri gerçekleştirmek için (örneğin, bir CD-ROM sürücüsüne erişmek için) belgenin oynatılmasını kesintiye uğratabilir. FLV veya F4V dosyaları Flash belgesinden bağımsız olarak işlevleri gerçekleştirebilir ve böylece oynatmayı kesintiye uğratmaz.
- Videonun meta verilerine erişmek için geri çağrı işlevlerini kullanabildiğinizden, harici FLV veya F4V dosyalarıyla video içeriği yakalamak daha kolaydır.

FLV veya F4V dosyalarını oynatma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Harici FLV dosyalarını dinamik olarak oynatma”, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) veya Video temelleri, [ActionScript 3.0'i Programlama](#).

### Ayrıca bkz.

“Flash Media Server kullanarak videoyu akışa alma” sayfa 295

“Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme” sayfa 296

## Video oynatmada kullanılan davranışlar

Video davranışları video oynatmayı kontrol etmek için bir yol sunarlar. Davranışlar, tetikleyici bir nesneye başka bir nesneyi kontrol etmesi için eklediğiniz önceden yazılmış ActionScript komutlarıdır. Davranışlar, ActionScript kodu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlamasının gücünü, kontrolünü ve esnekliğini ekler. Video davranışları bir video klibi oynatır, durdurur, duraklatır, geri sarar, ileri sarar, gösterir ve gizler.

Bir video klibi bir davranışla kontrol etmek için davranış film klibi gibi tetikleyici bir nesneye uygulamak üzere Davranışlar panelini kullanın. Davranış tetikleyen olayı belirtin (film klibini bırakmak gibi), bir hedef nesne seçin (davranıştan etkilenen video) ve gerektiğinde davranış için geri sarılacak kare sayısı gibi ayarları seçin.

**Not:** Tetikleyici nesne bir film klibi olmalıdır. Video oynatma davranışlarını düğme sembollerine veya düğme bileşenlerine ekleyemezsiniz.

Flash'taki şu davranışlar gömülü videoyu kontrol eder:

| Davranış          | Amaç                                              | Parametreler                            |
|-------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Videoyu Oynat     | Geçerli belgedeki bir videoyu oynatır.            | Hedef videonun örnek adı                |
| Videoyu Durdur    | Videoyu durdurur.                                 | Hedef videonun örnek adı                |
| Videoyu Duraklat  | Videoyu duraklatır.                               | Hedef videonun örnek adı                |
| Videoyu Geri Sar  | Videoyu belirtilen kare sayısı kadar geri sarar.  | Hedef videonun örnek adı<br>Kare sayısı |
| Videoyu İleri Sar | Videoyu belirtilen kare sayısı kadar ileri sarar. | Hedef videonun örnek adı<br>Kare sayısı |
| Videoyu Gizle     | Videoyu gizler.                                   | Hedef videonun örnek adı                |
| Videoyu Göster    | Videoyu gösterir.                                 | Hedef videonun örnek adı                |

## Davranışları kullanarak video oynatmayı kontrol etme

- 1 Davranış tetikleyecek film klibini seçin.
- 2 Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Gömülü Video alt menüsünden istenen davranış seçin.
- 3 Kontrol edilecek videoyu seçin.
- 4 Göreceli veya Mutlak bir yol seçin.
- 5 Gerekirse, davranış parametreleri için ayarları seçin ve Tamam'ı tıklatın.
- 6 Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve bir fare olayı seçin. Bırak olayını kullanmak için seçeneği değiştirmeden bırakın.

**Ayrıca bkz.**

“Örnekleri davranışlarla kontrol etme” sayfa 170

“Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme” sayfa 299

**FLVPlayback bileşeni**

FLVPlayback bileşeni, HTTP üzerinden aşamalı olarak indirilmiş video (FLV veya F4V) dosyalarını oynatmak veya Flash Media Server (FMS) ya da Flash Video Streaming Service (FVSS) uygulamalarından FLV akış dosyalarını oynatmak için Flash uygulamanıza bir video oynatıcı dahil etmenize olanak sağlar.

FLVPlayback bileşeni şunu yapar:

- Oynatma kontrollerini, kullanıcı arabiriminin görünümünü ve verdiği hissi özelleştirmek için önceden hazırlanmış kaplamalar kümesi sağlar.
- Gelişmiş kullanıcıların kendi özel kaplamalarını oluşturmalarına izin verir.
- Videonuzu Flash uygulamanızdaki animasyon, metin ve grafiklerle senkronize etmek için işaret noktaları sunar.
- Özelleştirmelerin canlı önizlemesini sağlar.
- Kolay indirme için makul boyutta bir SWF dosyası sağlar.

FLVPlayback bileşeni, içinde videoyu gördüğünüz görüntüleme alanıdır. FLVPlayback bileşeni FLV Özel Arabirim kontrollerini, yani videoyu oynatan, durduran, duraklatan ve oynatılmasını kontrol eden kontrol düğmeleri kümesini içerir.

**FLVPlayback bileşenini konfigüre etme**

- 1 Sahne alanında FLVPlayback bileşeni seçili durumdayken Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) açın ve bir örnek adı girin.
- 2 Özellik denetçisinden Parametreler'i seçin veya Bileşen denetçisini açın (Pencere > Bileşenler).
- 3 Parametreler için değer girin veya varsayılan ayarları kullanın.

Her FLVPlayback bileşeni örneği için Özellik denetçisinde veya Bileşen denetçisinde şu parametreleri ayarlayabilirsiniz:

**Not:** Çoğu durumda, bir video kaplamasının görünümünü değiştirmek istemedikçe, FLVPlayback bileşenindeki ayarları değiştirmeniz gerekli değildir. Video İç Aktar sihirbazı parametreleri çoğu konuşlandırma için yeterli derecede konfigüre eder.

**autoPlay** FLV veya F4V dosyasının nasıl oynatılacağını belirleyen Boolean değeri. `true` ise, video yüklendiğinde hemen oynatılır. `false` ise, ilk kareyi yükler ve duraklar. Varsayılan olarak `true` değerindedir.

**autoRewind** Videonun otomatik olarak geri sarılıp sarılmayacağını belirleyen Boolean değeri. `true` ise, FLVPlayback bileşeni, oynatma kafası sona ulaştığında veya kullanıcı durdur düğmesini tıklattığında videoyu otomatik olarak geri sarar. `false` ise, bileşen videoyu otomatik olarak geri sarmaz. Varsayılan olarak `true` değerindedir.

**autoSize** `true` ise, kaynak video boyutlarını kullanmak için çalışma zamanında bileşeni yeniden boyutlandırır Boolean değeri. Varsayılan olarak `false` değerindedir.

**Not:** Videonun kodlanmış kare boyutu FLVPlayback bileşeninin varsayılan boyutlarıyla aynı değildir.

**bufferTime** Oynatmaya başlamadan önce arabelleğe alınacak saniye sayısı. Varsayılan değer 0'dır.

**contentPath (AS2 dosyaları)** Bir FLV, F4V veya videonun nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının URL'sini belirten dize. İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere bu parametrenin Değer hücreğini çift tıklayın. Varsayılan boş bir dizedir. `contentPath` parametresi için bir değer belirtmezseniz, Flash FLVPlayback örneğini çalıştırdığında hiçbir şey olmaz.

**kaynak (AS3 dosyaları)** Bir FLV, F4V veya videonun nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının URL'sini belirten dize. İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere bu parametrenin Değer hücreğini çift tıklattın. Varsayılan boş bir dizedir. `contentPath` parametresi için bir değer belirtmezseniz, Flash FLVPlayback örneğini çalıştırdığında hiçbir şey olmaz.

**isLive** `true` ise, videonun FMS'den canlı olarak akışa alındığını belirten Boolean değeri. Varsayılan olarak `false` değerindedir.

**cuePoints** Video için işaret noktaları belirten bir dize. İşaret noktaları, videodaki belirli noktaları Flash animasyonu, grafik veya metinle senkronize etmenizi sağlar. Varsayılan değer boş bir dizedir.

**maintainAspectRatio** `true` ise, kaynak videonun en boy oranını korumak için FLVPlayback bileşenindeki video oynatıcıyı yeniden boyutlandıran bir Boolean değeri; kaynak video hala ölçeklidir ve FLVPlayback bileşeninin kendisi yeniden boyutlandırılmaz. `autoSize` parametresinin bu parametre üzerinde önceliği vardır. Varsayılan olarak `true` değerindedir.

**skin** Kaplama Seç iletişim kutusunu açan ve bileşen için bir kaplama seçmenize izin veren bir parametredir. Varsayılan değer Yok'tur. Yok'u seçerseniz, FLVPlayback örneği, kullanıcının videoyu oynatma, durdurma veya geri sarmasına izin veren kontrol öğelerini içermez veya kontrollerin olanaklı yaptığı diğer eylemlerde bulunmaz. `autoPlay` parametresi `true` olarak ayarlıysa, video otomatik olarak oynatılır. Daha fazla bilgi için bkz. "FLVPlayback bileşenini özelleştirme", *ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma* veya *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

**totalTime** Kaynak videodaki toplam saniye sayısı. Varsayılan değer 0'dır. Aşamalı indirme kullanıyorsanız ve sıfırdan (0) daha büyük bir değere ayarlıysa, Flash bu sayıyı kullanır. Aksi takdirde, Flash süreyi meta veriden almaya çalışır.

**Not:** *FMS veya FVSS kullanıyorsanız bu değer yok sayılır; videonun toplam süresi sunucudan alınır.*

**volume** Ses düzeyini ayarlayacağınız maksimum düzeyin yüzdesini temsil eden, 0'dan 100'e kadar bir sayıdır.

## contentPath veya kaynak parametresini belirtin

Aşamalı olarak indirilmiş veya akışa alınmış video içeriğiyle kullanmak üzere yerel bir video klibini Flash uygulamasına içe aktardıysanız, içeriğinizi bir web sunucusuna ya da Flash Media Server'a yüklemeyi önce FLVPlayback bileşeninin `contentPath` (AS2 FLA dosyaları) veya `source` (AS3 FLA dosyaları) parametresini güncelleyin. `contentPath` veya `source` parametresi, video dosyasının sunucudaki adını ve konumunu belirtir ve oynatma yöntemini gösterir (örneğin, HTTP'yi kullanarak aşamalı indirme ya da RTMP'yi kullanarak Flash Media Server'dan akışa alma).

- 1 Sahne Alanı'nda FLVPlayback bileşeni seçiliyken, Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) açın ve Özellik denetçisinde Parametreler'i seçin veya Bileşen denetçisini açın (Pencere > Bileşen Denetçisi).
- 2 Uygun olduğu şekilde, parametreler için değer girin veya varsayılan ayarları kullanın. `contentPath` veya `source` parametresi için şunu yapın:
  - a İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere `contentPath` veya `source` parametresinin Değer hücreğini çift tıklattın.
  - b FLV veya F4V dosyasının ya da videonun nasıl oynatılacağını açıklayan XML dosyasının (Flash Media Server veya FVSS için) URL'sini ya da yerel yolunu girin.

Video veya XML dosyasının konumunu bilmiyorsanız, doğru konuma gitmek için klasör simgesini tıklattın. Bir video dosyasına gözetirken, video, hedef SWF dosyasının olduğu konumda ya da aşağısındaysa, Flash bir web sunucusundan sunmaya hazır hale gelmesi için yolu otomatik olarak o konuma göre yapar. Aksi takdirde, bu yol mutlak bir Windows veya Macintosh dosya yoludur.

Bir HTTP URL'si belirtirseniz, video dosyası bir aşamalı indirme FLV veya F4V dosyasıdır. Bir Real-Time Messaging Protocol (RTMP) URL'si olan bir URL belirtirseniz, video bir Flash Media Server'dan (FMS) akışa alınır. Bir XML dosyasının URL'si, FMS'den veya FVSS'den bir akış video dosyası da olabilir.

**Not:** `cuePoints` parametresinin geçerli içerik yoluna artık uygulanmaması için `contentPath` parametresini değiştirmiş olabileceğinizden, İçerik Yolu iletişim kutusunda **Tamam**'ı tıklattığınızda, `FlashcuePoints` parametresinin değerini de günceller. Sonuç olarak, `ActionScript` işaret noktalarını kaybetmemenize rağmen, devre dışı olan işaret noktalarını kaybedersiniz. Bu nedenle, `ActionScript` olmayan işaret noktalarını **İşaret Noktaları** iletişim kutusu yerine `ActionScript` yoluyla devre dışı bırakmak isteyebilirsiniz.

`contentPath` veya `source` parametresini belirttiğinizde, Flash uygulaması, belirttiğiniz videonun Flash Player ile uyumlu olmasını doğrulamaya çalışır. Bir uyarı iletişim kutusu görürseniz, Adobe Media Encoder ile videoyu FLV veya F4V formatına yeniden kodlamayı deneyin.

Çoklu bant genişlikleri için çoklu video akışının nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının konumunu da belirtebilirsiniz. XML dosyası video dosyalarını açıklamak için Synchronized Multimedia Integration Language (Senkronize Multimedya Entegrasyon Dili) (SMIL) kullanır. XML SMIL dosyasının açıklaması için, bkz. “SMIL dosyasını kullanma”, *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

## Ortam bileşenleri (Flash Player 6 ve 7)

**Not:** Ortam bileşenleri ilk defa Macromedia Flash MX Professional 2004'te tanıtılmış olup Flash Player 6 veya 7 ile kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Flash Player 8 ile kullanmak üzere video içeriği geliştiriyorsanız, bunun yerine Macromedia Flash Professional 8'de tanıtılan `FLVPlayback` bileşenini kullanın. `FLVPlayback` bileşeni, size Flash ortamında video oynatması üzerinde daha fazla kontrol sağlayan gelişmiş işlevsellik sağlar.

Media bileşen kiti üç bileşenden oluşur: `MediaDisplay`, `MediaController` ve `MediaPlayback`. `MediaDisplay` bileşeniyle Flash belgelerinize ortam eklemek için bileşeni Sahne Alanı'na sürükleyin ve Bileşen denetçisinde konfigüre edin. Bileşen denetçisinde parametreleri ayarlamanın yanı sıra, diğer eylemleri tetiklemek için işaret noktaları ekleyebilirsiniz. `MediaDisplay` bileşeninin oynatma sırasında görsel bir temsili yoktur; sadece video klip görünürdür.

`MediaController` bileşeni, kullanıcının ortam akışıyla etkileşimini sağlayan kullanıcı arabirimi kontrolleri sağlar. Denetleyici, Oynat, Duraklat ve Başlangıç Geri Sar düğmelerini ve bir ses düzeyi kontrolünü içerir. Denetleyici ayrıca, ortamın ne kadarının yüklendiğini ve ne kadarının oynatıldığını gösteren oynatma çubukları içerir. Bir oynatma kafası kaydırıcısı, videonun farklı parçalarına hızla gidebilmek için oynatma çubuğunun üzerinde ileri ve geriye doğru sürüklenebilir. Davranışları veya `ActionScript`'i kullanarak, akış videosu göstermek ve kullanıcı kontrolü sağlamak için kolayca bu bileşenin `MediaDisplay` bileşenine link oluşturmasını sağlayabilirsiniz.

`MediaPlayback` bileşeni, Flash belgelerinize video ve bir denetleyici eklemenin en kolay ve en hızlı yolunu sunar. `MediaPlayback` bileşeni, `MediaDisplay` ve `MediaController` bileşenlerini tek, entegre bir bileşende birleştirir. `MediaDisplay` ve `MediaController` bileşen örnekleri, oynatma kontrolü için otomatik olarak birbirlerine linklidir.

Üç bileşen için de oynatma, boyut ve mizanpaj parametrelerini konfigüre etmek üzere Bileşen denetçisini veya Özellik denetçisindeki Parametreler sekmesini kullanın. Tüm ortam bileşenleri mp3 ses içeriğiyle eşit derecede iyi çalışırlar.

Ortam bileşenleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Ortam bileşenleri”, *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

# Bölüm 12: E-öğrenme içeriği oluşturma

Adobe® Flash® CS4 Professional ile, çevrimiçi kurslar ve eğitici malzemeler gibi e-öğrenme içeriği oluşturabilirsiniz. Manuel olarak e-öğrenme içeriği geliştirebilir veya Flash topluluğundaki önceden yapılmış bileşenleri ve öğrenme etkileşimlerini kullanabilirsiniz.

## Flash e-öğrenmeye başlarken

### Flash e-öğrenme hakkında

Flash geliştirme ortamıyla, Flash Player'da çalıştırılan etkileşimli çevrimiçi (e-öğrenme) kursları oluşturabilirsiniz. Kendi başınıza bu içeriği manuel olarak oluşturabilir veya üçüncü taraf şirketlerde ve Flash topluluğunda kullanılabilir olan önceden yapılmış bileşenleri ve öğrenme etkileşimlerini de kullanabilirsiniz. Öğrenme etkileşimleri arasında doğru/yanlış yanıtları, çoktan seçmeli sorular, boşluk doldurma yanıtları, vb. yer alır.

Aşağıda, Flash uygulamasında e-öğrenme içeriği oluşturma'nın bazı avantajlarına yer verilmiştir::

- Flash-etkin web tarayıcısı veya Adobe® AIR™ çalışma zamanına sahip herkes eğitici içeriği kullanabilir.
- E-öğrenme uygulamasını, ihtiyaçlarınızı karşılaması için özelleştirebilir ve hızlı yüklenen, başka platformlarda aynı şekilde görünen yüksek kaliteli arabirimler oluşturabilirsiniz.
- Çevrimiçi kursunuza eklenen üçüncü taraf öğrenme etkileşimleri, ActionScript® kodu yazmadan soru yanıtı verileri girilmesine yönelik basit bir arabirim sağlar.
- Üçüncü taraf Flash öğrenme etkileşimleri, sunucu tarafı öğrenme yönetimi sistemine (LMS), Aviation Industry CBT Committee (AICC) protokolü veya Shareable Content Object Reference Model (SCORM) standartlarına uyan izleme bilgisi gönderebilir.

### Sistem gereksinimleri

E-öğrenme eğitim yazılımı, Flash® Player 6 veya sonrası ve Flash-etkin web tarayıcısı ya da Adobe® AIR™ çalışma zamanına sahip herhangi bir bilgisayarda çalışır.

Flash öğrenme etkileşimlerinden kullanıcı verilerini izlemek için şunlara sahip olmanız gerekir:

- Bir AICC veya SCORM uyumlu sistemine benzer bir web sunucu tarafı LMS'si
- Flash Player uyumlu bir web tarayıcısı veya Adobe® AIR™ çalışma zamanı. Flash Player uyumlu tarayıcıların bir listesi için, bkz. [www.adobe.com/go/flash\\_player\\_sysreqs\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_player_sysreqs_tr).

**Not:** Öğrenme etkileşimleri içeren bir LMS'yi izleme, Macintosh'ta Internet Explorer ile çalışmaz.

# Bölüm 13: Erişilebilir içerik oluşturma

Adobe® Flash® CS4 Professional uygulamasındaki erişilebilirlik özellikleri ile, engelli kullanıcıların kullanıp eğlenebilecekleri içerikler oluşturabilirsiniz.

## Erişilebilir içerik hakkında

### Erişilebilirliğe genel bakış

Adobe® Flash® CS4 Professional uygulamasının geliştirme ortamı kullanıcı arabiriminde sağladığı erişilebilirlik özelliklerini kullanarak, aynı zamanda erişilebilirliği gerçekleştirmek için tasarlanmış ActionScript®'ten de faydalanarak, engelli olanlar da dahil olmak üzere tüm kullanıcıların erişebileceği içerik oluşturabilirsiniz. Erişilebilir Flash uygulamaları tasarlarken, kullanıcıların içerikle nasıl etkileşebileceğini düşünün ve önerilen tasarım ve geliştirme uygulamalarını takip edin.

Erişilebilir içerik hakkında bir ders için bkz. Erişilebilir Flash İçeriği Oluşturma, Flash Öğreticileri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr).

Erişilebilir zengin ortam içeriği ile ilgili bir örnek için, bkz. Flash Örnekleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Accessibility\AccessibleApplications klasörüne gidin.

Erişilebilir Flash içeriği oluşturma ve görüntüleme hakkında, desteklenen platformlar, ekran okuyucu uyumluluğu, makaleler, erişilebilir örnekleri içeren en son bilgiler için bkz. Flash Erişilebilirlik web sayfası [www.adobe.com/go/flash\\_accessibility\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_accessibility_tr).

### Dünya genelindeki erişilebilirlik standartları

Çok sayıda ülke World Wide Web Consortium (W3C) tarafından geliştirilen standartlara dayanan erişilebilirlik standartlarını benimsemiştir. W3C, tasarımcıların web içeriğini erişilebilir kılmak için harekete geçmelerine öncelik tanıyan bir belge olan *Web İçeriği Erişilebilirlik Yönergeleri*'ni yayınlar. Web Erişilebilirlik Girişimi hakkında bilgi için [w3.org](http://w3.org) adresindeki W3C web sitesini ziyaret edin.

ABD'de erişilebilirliği yöneten kanun, U.S. Rehabilitation Act yasasına eklenen bir maddedir ve çoğunlukla Section 508 olarak bilinir.

Section 508 hakkında ek bilgi için şu web sitelerine bakın:

- [section508.gov](http://section508.gov) adresindeki ABD hükümeti web sitesi
- [www.adobe.com/accessibility/](http://www.adobe.com/accessibility/) adresindeki Adobe erişilebilirlik sitesi

### Ekran okuyucu teknolojisini anlama

Ekran okuyucuları, görme engelli kullanıcıların bir web sitesinde gezinmek için kullanabilecekleri ve web içeriğini yüksek sesle okuyabilecekleri yazılım uygulamalarıdır. Bir ekran okuyucunun uygulamanızdaki vektör resimleri ve animasyonlar gibi metin olmayan nesneleri okumasını etkinleştirmek için nesneyi bir ad ve tanımlama ile ilişkilendirmek üzere Erişilebilirlik panelini kullanın. Tanımladığınız klavye kısayolları, kullanıcıların belgenizde rahatlıkla gezinmek için ekran okuyucu kullanmalarını sağlayabilir.

Grafik nesnelerini ortaya çıkarmak için bir tanım vermek üzere Erişilebilirlik panelini veya ActionScript'i kullanın.

Her ekran okuyucunun nasıl davranacağını kontrol edemezsiniz; sadece Flash uygulamalarınızda metni açığa çıkarmak ve ekran okuyucu kullanıcılarının kontrolleri etkinleştirmelerini sağlamak için çizebileceğiniz içeriği kontrol edebilirsiniz. Flash uygulamasında hangi nesnelerin ekran okuyucuların etkisine açık olduğuna siz karar verin, onları tanımlayın ve ekran okuyucuların etkisine açık oldukları sırayı belirleyin. Ekran okuyucuları belirli zamanlarda belirli metinleri okumaya zorlayamazsınız veya içeriğin okunma şeklini kontrol edemezsiniz. Ekran okuyucuların sizin beklentilerinizi gerçekleştirdiklerinden emin olmak için uygulamalarınızı çeşitli ekran okuyucularla test edin.

Çoğu ekran okuyucu kullanıcısı için ses en önemli araçtır. Belgenizdeki herhangi bir sesin, ekran okuyucular tarafından yüksek sesle okunan metinle nasıl etkileştiğine bakın. Flash uygulamanız yüksek sesler içeriyorsa ekran okuyucuların ne dediğini duymak ekran okuyucu kullanıcıları için zor olabilir.

### Platform gereksinimleri

Windows platformlarında, sadece ekran okuyucularla birlikte kullanılmak için tasarlanan Flash içeriğini oluşturabilirsiniz. Flash içeriğini izleyenler, Adobe Macromedia Flash® Player 6 veya sonrasına ve Windows 98 ya da sonrasında çalışan Internet Explorer'a sahip olmalıdır.

### Ayrıca bkz.

“Ekran okuyucular için bir nesneye klavye kısayolu oluşturma” sayfa 319

“Ekran okuyucular için erişilebilirlik bilgisi girmek üzere Flash'ı kullanma” sayfa 313

## Flash ve Microsoft Aktif Erişilebilirlik (Sadece Windows)

Flash Player, uygulamalar ve ekran okuyucuların iletişimi amacıyla tanımlayıcı ve standardize edilmiş bir yöntem sağlayan Microsoft Aktif Erişilebilirlik (MSAA) için en iyileştirilmiştir. MSAA sadece Windows işletim sistemlerinde kullanılabilir. Microsoft Erişilebilirlik Teknolojisi hakkında daha fazla bilgi için bkz. Microsoft Accessibility web sitesi, [www.microsoft.com/enable/default.aspx](http://www.microsoft.com/enable/default.aspx).

Flash Player 6'nın Windows ActiveX (Internet Explorer eklentisi) sürümü MSAA'yı destekler, ancak Windows Netscape ve Windows tek başına çalışan oynatıcıları MSAA'yı desteklemez.

**Önemli:** MSAA için opak penceresiz ve saydam penceresiz modlarda destek yoktur. (Bu modlar HTML Yayınlama Ayarları panelindeki seçeneklerdir, Internet Explorer 4.0 ve sonrasının Windows sürümüyle ve Flash ActiveX kontrolüyle beraber kullanılabilirler.) Flash içeriğinizi ekran okuyuculara erişilebilir kılmak için bu modları kullanmaktan kaçının.

Flash Player, MSAA kullanan ekran okuyucular için aşağıdaki türlerdeki erişilebilirlik nesneleri hakkındaki bilgiyi kullanılabilir hale getirir.

**Dinamik veya statik metin** Bir metin nesnesinin başlıca özelliği adıdır. MSAA kurallarına uyum sağlamak için ad metin dizesinin içeriğiyle aynıdır. Bir metin nesnesi aynı zamanda ilişkili bir tanımlama dizesine sahip olabilir. Flash bir giriş metin alanının hemen üstündeki veya solundaki statik veya dinamik metni, o alan için bir etiket olarak kullanır.

**Not:** Bir etiket olan her metin bir ekran okuyucuya verili değildir, ancak etiketlediği nesnenin adı olarak kullanılır. Etiketler, geliştirici tarafından sağlanan adlar içeren düğmelere veya metin alanlarına hiçbir zaman atanmazlar.

**Giriş metni alanları** Bir değer, tercihe bağlı bir ad, bir tanımlama dizesi ve bir klavye kısayol dizeniz olsun. Bir giriş metin nesnesinin adı, kendisinin üstündeki veya sol tarafındaki bir metin nesnesinden gelebilir.

**Düğmeler** Bir durumunuz olsun (basılı ya da basılı değil), düğmenin bir anlık basılmasına neden olan programatik varsayılan bir eylemi destekleyin ve tercihe bağlı bir ada, bir tanımlama dizesine ve bir klavye kısayolu dizesine sahip olun. Flash bir düğmenin içindeki her metni bütünüyle o düğme için bir etiket olarak kullanır.



**Not:** Flash Player, erişilebilirlik amaçlarıyla film kliplerini değil, *onPress* olacak düğmeler gibi, düğme olay işleyicileriyle birlikte düğme olarak kullanılan film kliplerini dikkate alır

**Bileşenler** Özel erişilebilirlik uygulamaları sağlar.

**Film klipleri** Başka erişilebilir bir nesne içermediklerinde veya film kliline bir ad veya tanım vermek için Erişilebilirlik panelini kullandığınızda, grafik nesneleri gibi ekran okuyucuların etkisine açıktırlar. Bir film klipi başka erişilebilir nesneler içerdiğinde, klabin kendisi yok sayılır ve klabin içindeki nesneler ekran okuyucular için kullanılabilir hale getirilir.

**Not:** Tüm Flash Video nesneleri basit film klipleri olarak işlem görür.

### Ayrıca bkz.

“Ekran okuyucular için erişilebilirlik bilgisi girmek üzere Flash'ı kullanma” sayfa 313

“Erişilebilir bileşenler kullanma” sayfa 323

“ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma” sayfa 321

## Flash Player'da temel erişilebilirlik desteği

Varsayılan olarak, şu nesneler tüm Flash belgelerinde erişilebilir olarak tanımlanır ve aynı nesneler Flash Player'ın ekran okuyucu yazılımı için hazırladığı bilgilere dahildir. Herhangi bir erişilebilirlik özelliği kullanmayan belgeler için bu genel destek şunları kapsar:

**Dinamik veya statik metin** Metin, ekran okuyucu programına tanımsız bir ad olarak aktarılır.

**Giriş metni alanları** Metin ekran okuyucuya aktarılır. Statik metin alanının giriş metin alanına yakın konumlanması gibi giriş metni için bir etiketleme ilişkisinin bulunması durumunun dışında, adlar aktarılmaz. Hiçbir tanım veya klavye kısayolu dizesi aktarılmaz.

**Düğmeler** Düğme durumu ekran okuyucuya aktarılır. Etiketleme ilişkisinin bulunduğu durumlar dışında adlar aktarılmaz ve hiçbir tanım veya klavye kısayolu dizesi aktarılmaz.

**Belgeler** Belge durumu ekran okuyucuya adsız veya tanımsız olarak aktarılır.

## İşitme engelli kullanıcılar için erişilebilirlik

Malzemenin anlaşılması için gerekli olan ses içeriği yakalamayı içerir. Bir konuşma videosunun, örneğin, erişilebilirlik için resim yazılarına gereksinimi olabilir, ancak düğmeyle ilişkilendirilmiş bir hızlı sesin buna ihtiyacı yoktur.

Bir Flash belgesine resim yazıları eklemenin yöntemleri şunlardır:

- Resim yazılarının Zaman Çizelgesi'nde ses ile senkronize bir halde olduğundan emin olarak, metni resim yazıları olarak ekleyin.
- Hi Software tarafından üretilen ve Flash ortamında Hi-Caption SE ile birlikte çalışan bir bileşen olan Hi-Caption Viewer'ı kullanın (bkz. [www.adobe.com/go/accessible\\_captions\\_tr](http://www.adobe.com/go/accessible_captions_tr)). *Hi-Caption SE ile Macromedia Flash Filmlerine Resim Yazısı Ekleme*, Hi-Caption SE ve Flash uygulamasının resim yazısı içeren bir belge oluşturmak için beraber nasıl kullanılacağını anlatan bir beyaz kitaptır (bkz. [www.adobe.com/go/accessibility\\_papers\\_tr](http://www.adobe.com/go/accessibility_papers_tr)).

## Görme engelliler için animasyon erişilebilirliği sağlama

SWF dosyası oynatırken erişilebilir bir nesnenin özelliğini değiştirebilirsiniz. Örneğin, bir animasyon içinde bir anahtar karede meydana gelen değişimleri belirtmek için. Ancak farklı satıcıdan alınan ekran okuyucular kareler üzerindeki yeni nesnelere başka türlü davranırlar. Bazı ekran okuyucular sadece yeni nesneyi okuyabilirler, oysaki diğer ekran okuyucular belgenin tamamını yeniden okuyabilirler.

Bir ekran okuyucunun, kullanıcıları rahatsız edebilecek ekstra "çatırtı" yayması olasılığını azaltmak için belgenizdeki metni, düğmeleri ve giriş metin alanlarını hareketlendirmekten kaçının. Ayrıca, içeriğinizi döngü içine sokmaktan kaçının.

Flash Player, metne animasyon uygulamak için Metin Parçala gibi gerçek metin özellik içeriklerini belirleyemez. Ekran okuyucular, simgeler ve jestsel animasyon gibi bilgi taşıyan grafiklere, belgenizdeki bu nesnelere veya Flash uygulamasının tamamına sadece adlar ve tanımlar verdiğinizde, hatasız erişilebilirlik sağlayabilir. Ayrıca belgenize ilave metin ekleyebilir veya önemli içeriği grafiklerden metne doğru kaydırabilirsiniz.

- 1 Erişilebilirlik özelliklerini değiştirmek istediğiniz nesneyi seçin.
- 2 Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
- 3 Nesne özelliklerini değiştirin.

Alternatif olarak, erişilebilirlik özelliklerini güncellemek için ActionScript'i kullanın.

### Ayrıca bkz.

[“Bir SWF uygulamasının tamamını erişilebilir kılma”](#) sayfa 317

[“ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma”](#) sayfa 321

## Erişilebilir içeriği test etme

Erişilebilir Flash uygulamalarınızı test ederken, şu önerilere uyun:

- Çeşitli ekran okuyucular indirin ve ekran okuyucu seçeneği etkinleştirilmiş tarayıcınızda ekran okuyucuyu oynatarak uygulamanızı test edin. Ekran okuyucunun, belge içindeki ayrı ses eklediğiniz yerlerden "bahsetmeye" çalışmadığını kontrol edin. Bazı ekran okuyucu uygulamaları, yazılımın deneme sürümünü ücretsiz indirebilmenizi sağlar; ekran okuyucu uyumluluğundan emin olmak için test edebildiğiniz kadar çok ekran okuyucu test edin.
- Etkileşimli içeriği test edin ve kullanıcıların sadece klavyeyi kullanarak içeriğinizde etkin olarak gezinti yapabileceğinden emin olun. Farklı ekran okuyucuları, klavyeden giriş işlemi uyguladığınızda farklı şekillerde çalışırlar; Flash içeriğiniz istediğiniz şekilde tuş girişleri almayabilir. Tüm klavye kısayollarını test edin.

## Ekran okuyucular için erişilebilirlik bilgisi girmek üzere Flash'ı kullanma

### Ekran okuyucular ve erişilebilirlik için Flash

Ekran okuyucular içeriğin tanımını yüksek sesle okurlar, metin okurlar ve menüler, araç çubukları, iletişim kutuları ve giriş metin alanları gibi geleneksel uygulamaların kullanıcı arabirimleri arasında gezinen kullanıcılara yardımcı olurlar.

Varsayılan olarak, şu nesneler tüm Flash belgelerinde erişilebilir olarak tanımlanır ve aynı nesneler Flash Player'ın ekran okuyucu yazılımı için hazırladığı bilgilere dahildir:

- Dinamik metin
- Giriş metni alanları
- Düğmeler
- Film klipleri
- Tümüyle bir Flash uygulaması

Flash Player, metnin içeriği olan statik ve dinamik metin nesnelerine otomatik olarak ad verir. Bu erişilebilir nesnelerden her biri için ekran okuyucuların yüksek sesle okuması amacıyla tanımlayıcı özellikler ayarlayabilirsiniz. Ayrıca Flash Player'ın hangi nesneleri ekran okuyucuların etkisine açık bırakacağına nasıl karar verdiğini kontrol edebilirsiniz-örneğin, erişilebilir olan belirli nesnelerin ekran okuyucuların etkisine hiçbir surette açık bırakılmamasını belirleyebilirsiniz.

## Flash Erişilebilirlik paneli

Flash Erişilebilirlik paneli (Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik) ekran okuyuculara erişilebilirlik bilgisi sağlamanıza ve tekil Flash nesneleri veya tümüyle bir Flash uygulaması için erişilebilirlik seçeneklerini ayarlamanıza izin verir.

**Not:** Alternatif olarak, erişilebilirlik bilgisi girmek için ActionScript kodu kullanın.

Sahne Alanı'nda bir nesne seçerseniz, o nesneyi erişilebilir yapabilir ve nesne için seçenekler ve sekme sırası belirtebilirsiniz. Film klipleri için alt nesne bilgisinin ekran okuyucuya verilip verilmeyeceğini belirtebilirsiniz (bir nesneyi erişilebilir yaptığınızda varsayılandır).

Sahne Alanı'nda hiçbir nesne seçili değilken, tüm bir Flash uygulamasına erişilebilirlik seçenekleri atamak için Erişilebilirlik panelini kullanın. Uygulamanın tamamını erişilebilir yapabilirsiniz; alt nesneleri erişilebilir yapın, Flash'ın nesneleri otomatik olarak etiketlendirmesini sağlayın ve nesnelere belirli isim ve tanımlar verin.

Flash belgelerindeki tüm nesnelerin, onlara erişilebilirlik seçeneklerini uygulayacağınız örnek adları olmak zorundadır. Özellik denetçisinde nesneler için örnek adları oluşturun. Örnek adı, ActionScript içindeki nesneye atıfta bulunmak için kullanılır.

Erişilebilirlik panelinde şu seçenekler bulunur:

**Nesneyi Erişilebilir Yap** (Varsayılan) Flash Player'a bir nesnenin erişilebilirlik bilgisini bir ekran okuyucuya vermesi talimatını verir. Seçenek devre dışı iken, nesnenin erişilebilirlik bilgisi ekran okuyuculara verilmez. Bazı nesneler konu dışı veya dekoratif olabilir ve onları erişilebilir yapmak Ekran Okuyucu'da kafa karıştırıcı sonuçlar doğuracağından, bu seçeneği, erişilebilirlik içeriğini test ederken, devre dışı bırakmak faydalı olabilir. Sonra etiketli nesneye elle bir isim verebilir ve Nesneyi Erişilebilir Yap seçeneğini kaldırarak etiketleme metnini gizleyebilirsiniz. Nesneyi Erişilebilir Yap devre dışı kaldığında, Erişilebilirlik panelindeki diğer kontroller devre dışı kalır.

**Alt Nesneleri Erişilebilir Yap** (Sadece film klipleri; Varsayılan) Flash Player'a bir alt nesne bilgisini ekran okuyucuya vermesi talimatını verir. Bir film klipi için bu seçeneği devre dışı bırakmak, film klipi metin, düğmeler ve diğer nesneler içerse bile, klipin erişilebilir nesne ağacında basit bir klip olarak görünmesine neden olur. Film klipindeki tüm nesneler sonra nesne ağacından gizlenirler. Bu seçenek esas olarak konu dışı nesneleri ekran okuyuculardan gizlemek için faydalıdır.

**Not:** Film klipi bir düğme olarak kullanıldığında (*onPress* veya *onRelease* gibi kendisine atanmış bir düğme olayı işleyicisi vardır), düğmeler zaten basit klipler olarak kabul edildiğinden ve alt öğeleri hiçbir zaman incelenmediğinden, Alt Nesneleri Erişilebilir Yap seçeneği yok sayılır (etiketler hariç).

**Otomatik Etiket** Flash'a Sahne Alanı'ndaki nesneleri kendileriyle ilişkili olan metinle otomatik olarak etiketlemesi talimatını verir.

**Ad** Nesne adını belirtir. Ekran okuyucular bu adları yüksek sesle okuyarak nesneleri tanımlar. Erişilebilir nesnelerin belirli adları yoksa, ekran okuyucu *Button* gibi genel bir sözcük okuyabilir ve bu da kafa karıştırıcı olabilir.

**Önemli:** Erişilebilirlik panelinde belirtilen nesne adlarını, Özellik denetçisinde belirtilen örnek adlarıyla karıştırmayın. Erişilebilirlik panelinde bir nesneye bir ad vermek, ona bir örnek adı vermek demek değildir.

**Açıklama** Nesnenin bir tanımını ekran okuyucuya girmenize izin verir. Ekran okuyucu bu tanımları okur.

**Kısayol** Kullanıcıya klavye kısayollarını açıklar. Ekran okuyucu bu metin alanında bulunan metni okur. Buraya klavye kısayol metni girmek, seçili nesne için bir klavye kısayolu oluşturmaz. Kısayol tuşları oluşturmak için ActionScript klavye işleyicileri sağlamalısınız.

**Sekme Dizini (Sadece Adobe® Flash® CS4 Professional)** Kullanıcı sekme tuşuna bastığında, içinde nesnelere erişilen bir sekme sırası oluşturur. Sekme dizini özelliği bir sayfada klavye gezinmesi sağlar, fakat bu özellik ekran okuyucu okuma sırası için çalışmaz.

Daha fazla bilgi için bkz. Flash Erişilebilirlik web sayfası, [www.adobe.com/go/flash\\_accessibility\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_accessibility_tr).

Erişilebilir içerik hakkında bir ders için bkz. Erişilebilir Flash İçeriği Oluşturma, Flash Öğreticileri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr).

Erişilebilir zengin ortam içeriği ile ilgili bir örnek için, bkz. Flash Örnekleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Accessibility\AccessibleApplications klasörüne gidin.

## Ayrıca bkz.

“ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma” sayfa 321

“Ekran okuyucular için bir nesneye klavye kısayolu oluşturma” sayfa 319

“Otomatik etiketlemeyi kapatma ve ekran okuyucular için nesne adı belirtme” sayfa 319

## Düğmeler, metin alanları ve tümüyle SWF uygulamaları için ad seçme

Ekran okuyucunun, düğmeleri ve giriş metin alanlarını uygun bir şekilde tanımlayabilmesi için onları adlandırmak üzere Erişilebilirlik panelini şu şekillerde kullanın:

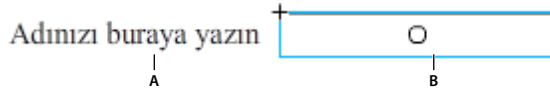
- Nesnenin bitişiğine veya içine etiket olarak metin atamak için otomatik etiket özelliğini kullanın.
- Erişilebilirlik paneli ad alanına belirli bir etiket girin.

Flash bir düğmenin veya metin alanının üstüne, içine ya da yanına yerleştirdiğiniz adı otomatik olarak bir metin etiketi gibi uygular. Düğme etiketleri, düğmenin sınırlama şekli içinde görünmelidir. Aşağıdaki örnekteki düğme için çoğu ekran okuyucu ilk olarak *düğme* sözcüğünü, daha sonra *Ev* metin etiketini okur. Kullanıcı düğmeyi etkinleştirmek için Return veya Enter'a basabilir.



Bir form, kullanıcıların adlarını girdiği bir giriş metin alanı içerebilir. *Ad* metni içeren bir statik metin alanı, giriş metin alanının yanında görünür. Flash Player böyle bir düzenlemeyi fark ettiğinde, statik metin nesnesinin giriş metin alanı için bir etiket vazifesi gördüğünü kabul eder.

Örneğin, bir formun aşağıdaki parçasıyla karşılaşıldığında, ekran okuyucu şöyle okur: "Adınızı buraya yazın."



A. Statik metin B. Giriş metni alanı

Erişilebilirlik panelinden, otomatik etiketlemeyi belgeniz için uygun değilse kapatın. Otomatik etiketlemeyi ayrıca belgenizdeki belirli nesneler için de kapatabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“Otomatik etiketlemeyi kapatma ve ekran okuyucular için nesne adı belirtme” sayfa 319

## Bir nesneye ad verme

Otomatik etiketlemeyi bir uygulamanın parçası için kapatabilir ve Erişilebilirlik panelindeki nesneleri adlandırabilirsiniz. Otomatik etiketleme açıksa, belirli nesneleri seçebilir ve nesne metin etiketi yerine bir ad kullanılabilmesi için Erişilebilirlik panelindeki Ad metin alanına onlar için ad girebilirsiniz.

Bir düğme veya giriş metin alanı bir metin etiketine sahip değilse veya etiket Flash Player'ın algılayamayacağı bir konumdaysa, düğme veya metin alanı için bir ad belirtebilirsiniz. Metin etiketi bir düğmenin veya metin alanının yanındaysa da bir ad belirtebilirsiniz, fakat o metnin o nesnenin adı olarak kullanılmasını istemezsiniz.

Aşağıdaki örnekte, düğmeyi tanımlayan metin düğmenin dışında ve sağ tarafında görünür. Bu konumda, Flash Player metni algılamaz ve ekran okuyucu metni okumaz.



Bu durumu düzeltmek için Erişilebilirlik panelini açın, düğmeyi seçin ve ad ile tanım girin. Tekrarlamayı önlemek için metin nesnesini erişilemez yapın.

**Not:** Bir nesnenin erişilebilirlik adı, nesneyle ilişkili olan ActionScript örnek adı veya ActionScript değişken adıyla bağlantılı değildir. (Bu bilgi genellikle tüm nesnelere uygulanır.) ActionScript'in metin alanlarında örnek adlarını ve değişken adlarını nasıl işlediği hakkında bilgi almak için, bkz. Metin alanı örneği ve değişken adları hakkında, Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_learningAS2\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_tr).

### Bir düğme, metin alanı veya tümüyle bir SWF uygulaması için ad ve tanım belirtme

- 1 Şunlardan birini yapın:
  - Bir düğme veya metin alanına bir ad vermek için Sahne Alanı'nda nesneyi seçin.
  - Tümüyle bir Flash uygulamasına ad vermek için Sahne Alanı'nda tüm nesnelerin seçimini kaldırın.
- 2 Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
- 3 Nesneyi Erişilebilir Yap'ı (düğmeler veya metin alanları için) veya varsayılanı seçin, Filmi Erişilebilir Yap (tümüyle bir Flash uygulaması için).
- 4 Düğme, metin alanı veya Flash uygulaması için bir ad ve tanım girin.

### Bir SWF uygulamasındaki seçili nesne için erişilebilirlik tanımlama

- 1 Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.

## 2 Şunlardan birini yapın:

- Nesneyi ekran okuyucuların etkisine açık bırakmak ve paneldeki diğer seçenekleri etkinleştirmek için Nesneyi Erişilebilir Yap'ı seçin (varsayılan ayar).
- Nesneyi ekran okuyuculardan gizlemek ve paneldeki diğer seçenekleri devre dışı bırakmak için Nesneyi Erişilebilir Yap'ın seçimini kaldırın.

## 3 Seçili nesne için gerektiği gibi bir ad ve tanım girin:

**Dinamik metin** Statik metine bir tanım vermek için metni dinamik metne dönüştürmelisiniz.

**Giriş metni alanları veya düğmeleri** Bir klavye kısayolu girin.

**Film klipleri** Film klipi içindeki nesneleri ekran okuyucuların etkisine açık bırakmak için Alt Nesneleri Erişilebilir Yap'ı seçin.

**Not:** Uygulamanızı bir ekran okuyucunun kolaylıkla taşıyabileceği basit bir ifade kullanarak tanımlayabilirsiniz, Alt Öğeleri Erişilebilir Yap'ı kapatın ve uygun bir tanım yazın.

## Bir SWF uygulamasının tamamını erişilebilir kılma

Bir Flash belgesi tamamlandığında ve yayınlanmaya veya dışa aktarılmaya hazır olduğunda, tüm Flash uygulamasını erişilebilir yapın.

- 1 Belgedeki tüm öğelerin seçimini kaldırın.
- 2 Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
- 3 Belgeyi ekran okuyucuların etkisine açık bırakmak için Filmi Erişilebilir Yap'ı (varsayılan ayar) seçin.
- 4 Belgedeki her erişilebilir nesneyi ekran okuyucuların etkisine açmak veya kapamak için Alt Öğeleri Erişilebilir Yap'ı seçin veya seçimini kaldırın.
- 5 2. adımda Filmi Erişilebilir Yap'ı seçtiyseniz, belge için gerektiği gibi bir ad ve tanım girin.
- 6 Metin nesnelerini, belgede içerilen erişilebilir düğmelerin veya giriş metin alanlarının otomatik etiketleri olarak kullanmak için Otomatik Etiket'i (varsayılan ayar) seçin. Otomatik etiketlemeyi kapatmak ve metin nesnelerini metin nesneleri olarak ekran okuyucuların etkisine açık bırakmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

## Görüntüleme ve oluşturma sekme sırası ve okuma sırası

Sekme dizinleme sırasının iki durumundan biri, içinde kullanıcının web içeriğinde gezindiği *sekme sırası*, diğeri ise içinde nesnelerin ekran okuyucu tarafından okunduğu *okuma sırası*'dir.

Flash Player sağdan sola ve üstten alta bir sekme dizini sırası kullanır. ActionScript'teki `tabIndex` özelliğini kullanarak, sekme ve okuma sırasını özelleştirin (ActionScript'te, `tabIndex` özelliği okuma sırasıyla eşanlamlıdır).

**Not:** Flash Player, sekme dizini değerlerini listelemek için artık tüm nesneleri bir FLA dosyası içine eklemenizi gerektirmez. Tüm nesneler için bir sekme dizini belirtmeseniz bile, ekran okuyucu her nesneyi doğru şekilde okur.

**Sekme sırası** Nesnelerin içinde giriş aldıkları sıra, kullanıcılar Sekme tuşuna bastığında odaklanır. Sekme dizini oluşturmak için ActionScript kullanın veya Adobe® Flash® CS4 Professional'ınız varsa Erişilebilirlik panelini kullanın. Erişilebilirlik paneline atadığınız sekme dizini okuma sırasını kontrol etmek zorunda değildir.

**Okuma sırası** Bir ekran okuyucunun içinde nesne hakkında bilgi okuduğu sıradır. Bir okuma sırası oluşturmak için her örneğe bir sekme dizini atamak için ActionScript'i kullanın. Sadece odaklanabilir nesneler için değil, her erişilebilir nesne için bir sekme sırası oluşturun. Örneğin, bir kullanıcı dinamik metni atlatamasa bile, dinamik metin sekme dizinleri içermelidir. Belirli bir kare içinde her erişilebilir nesne için bir sekme sırası oluşturmasanız da, Flash Player

ne zaman bir ekran okuyucu mevcutsa ve bunun yerine varsayılan sekme sıralamasını kullanıyorsa, o kare için geçerli tüm sekme sıralarını yoksayar.

### Ayrıca bkz.

“Erişilebilir nesneler için bir sekme sırası oluşturmak üzere ActionScript kullanma” sayfa 322

## Erişilebilirlik panelinde klavye gezinmesi için bir sekme sırası dizini oluşturma

Erişilebilirlik panelinde şu nesnelerle ilgili klavye gezinmesi için özel bir sekme sırası dizini oluşturabilirsiniz:

- Dinamik metin
- Giriş metni
- Düğmeler
- Film klipleri, derlenmiş film kliplerini içeren
- Bileşenler
- Ekranlar

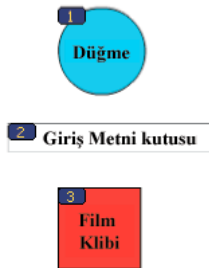
**Not:** Klavye gezinmesi için bir sekme sırası dizini oluşturmak için de ActionScript kodu kullanabilirsiniz.

Sekme odaklanması en düşük dizin numarasından başlayarak sayısal sıra içinde gerçekleşir. Sekme odağı en yüksek sekme dizinine ulaştıktan sonra, odak en düşük dizin sayısına geri döner.

Kullanıcı tarafından tanımlanmış sekme dizinli nesneleri belgenizin içinde taşıdığınızda veya aynı nesneleri başka bir belgeye taşıdığınızda, Flash dizin niteliklerini korur. Dizin çakışmalarını arayın ve çözümleyin (örneğin, Sahne Alanı'nda aynı sekme dizin sırasına sahip iki farklı nesne).

**Önemli:** Herhangi bir karede, iki veya daha fazla nesne aynı sekme dizinine sahipse, Flash nesnelerin Sahne Alanı üzerindeki yerleştirilme düzenine uyar.

- 1 İçinde bir sekme sırası atayacağınız nesneyi seçin.
- 2 Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
- 3 Sadece seçili nesne için bir dizin sağlıyorsanız, Sekme Dizini metin alanına, içinde seçili nesnenin odaklanması gereken sırayı yansıtan pozitif bir tam sayı girin (65535'e kadar).
- 4 Bir sekme sırasını görüntülemek için Görünüm > Sekme Sırasını Göster'i seçin. Tekil nesneler için geçerli sekme dizini sayıları nesnenin sol üst köşesinde görünür.



Sekme dizin sayıları

**Not:** ActionScript kodu ile oluşturulan sekme dizinleri, Sekme Sırasını Göster seçeneği etkinleştirildiğinde Sahne Alanı'nda görünmez.

## Ekran okuyucuları için gelişmiş erişilebilirlik seçenekleri belirtme

### Otomatik etiketlemeyi kapatma ve ekran okuyucular için nesne adı belirtme

- 1 Sahne Alanı'nda, etiketlemeyi kontrol etmeyi istediğiniz düğmeyi veya giriş metin alanını seçin.
- 2 Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
- 3 Nesneyi Erişilebilir Yap'ı (varsayılan ayar) seçin.
- 4 Nesne için bir ad girin. Ad, düğmenin veya metin alanının etiketi olarak okunur.
- 5 Otomatik etiket için erişilebilirliği kapatmak için (ve ekran okuyuculardan gizlemek için), Sahne Alanı'nda metin nesnesini seçin.
- 6 Metin nesnesi statik metin ise, onu dinamik metne dönüştürün (Özellik denetçisinde, Metin türü > Dinamik Metin seçeneklerini belirleyin).
- 7 Nesneyi Erişilebilir Yap seçeneğini kaldırın.

### Bir nesneyi ekran okuyucudan gizleme

Seçili bir nesneyi ekran okuyuculardan gizleyebilirsiniz ve bir film klibi veya Flash uygulaması içinde bulunan erişilebilir nesneleri gizlemeye karar verebilirsiniz ve sadece film klipini veya Flash uygulamasını ekran okuyucuların etkisine açık bırakabilirsiniz.

**Not:** Sadece tekrarlanan veya içerik taşımayan nesneleri gizleyin.

Bir nesne gizliyse, ekran okuyucu nesneyi yoksayar.

- 1 Sahne Alanı'nda, ekran okuyucudan gizlemek için düğmeyi veya giriş metin alanını seçin.
- 2 Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
- 3 Sahne Alanı'nda, şunlardan birini yapın:
  - Nesne bir film klibi, düğme, metin alanı veya başka bir nesneyse, Nesneyi Erişilebilir Yap seçeneğini kaldırın.
  - Nesne bir film klipinin alt nesnesiyse, Alt Nesneleri Erişilebilir Yap seçeneğini kaldırın.

### Ekran okuyucular için bir nesneye klavye kısayolu oluşturma

Düğme gibi bir nesne için bir klavye kısayolu oluşturabilirsiniz, böylece kullanıcılar sayfanın tamamının içeriğini dinlemek durumunda kalmadan nesneye gidebilirler. Örneğin, bir menü, bir araç çubuğu, sonraki sayfa veya gönder düğmesi için bir klavye kısayolu oluşturabilirsiniz.

Bir klavye kısayolu oluşturmak üzere, bir nesne için ActionScript kodu yazın. Bir giriş metin alanı veya düğmesi için bir klavye kısayolu oluşturursanız, Flash içeriğini oynatırken kullanıcının bastığı tuşu algılaması için ActionScript Key sınıfını da kullanmanız gerekir. bkz. Key, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*. Bkz. Tuş basışlarını yakalama, *Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme*, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_learningAS2\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_tr).

Nesneyi seçin ve ekran okuyucunun okuyabilmesi için klavye kısayolunun adını Erişilebilirlik paneline ekleyin.

Flash içeriğinizi birden çok ekran okuyucu ile test edin. Klavye kısayolunun işlevselliği aynı zamanda kullanılan ekran okuyucu yazılımına bağlıdır. Örneğin, Control+F tuş kombinasyonu tarayıcı ve ekran okuyucu için ayrılmış bir tuş girişidir. Ekran okuyucu ok tuşlarını barındırır. Genellikle, klavyede 0'dan 9'a kadar olan tuşları klavye kısayolları için kullanabilirsiniz, ancak ekran okuyucular bu tuşları da artan bir şekilde kullanır.



**Ayrıca bkz.**

“Erişilebilir içeriği test etme” sayfa 313

**Klavye kısayolu oluşturma**

- 1 Sahne Alanı'nda, düğme veya giriş metin alanı için klavye kısayolu oluşturmak üzere düğmeyi veya giriş metin alanını seçin.
- 2 Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
- 3 Kısayol alanına, şu kuralları kullanarak klavye kısayolunun adını yazın:
  - Control veya Alt gibi tuş adlarını heceleysin.
  - Alfabetik karakterler için büyük harfler kullanın.
  - Tuş adları arasında boşluk vermeden bir artı işareti (+) kullanın (örneğin, Control+A).

**Önemli:** Flash, klavye kısayolunu kodlamak için ActionScript oluşturmaya denetlemez.

**Control+7 düğme örneğine giden bir klavye kısayolunu myButton örneğiyle eşleme**

- 1 Sahne Alanı'ndaki nesneyi seçin, Erişilebilirlik panelini görüntüleyin ve Kısayol alanına kısayolun tuş kombinasyonunu yazın. Örneğin **Control+7**.
- 2 Aşağıdaki ActionScript 2.0 kodunu Eylemler paneline girin:

**Not:** Bu örnekte kısayol, Control+7'dir.

```
function myOnPress() {  
    trace( "hello" );  
}  
function myOnKeyDown() {  
    if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7  
    {  
        Selection.setFocus(myButton);  
        myButton.onPress();  
    }  
}  
var myListener = new Object();  
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;  
Key.addListener(myListener);  
myButton.onPress = myOnPress;  
myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"  
Accessibility.updateProperties();
```

**Not:** Örnek, Control+7 klavye kısayolunu myButton örnek adına sahip bir düğmeye atar ve kısayol hakkındaki bilgiyi ekran okuyucuların erişimine açar. Bu örnekte, Control+7'ye bastığınızda, myOnPress fonksiyonu Çıktı panelinde "hello" metnini görüntüler. Bkz. addListener (IME.addListener yöntemi), ActionScript 2.0 Dil Başvurusu, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_tr).

## ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma

### ActionScript ve erişilebilirlik hakkında

ActionScript® kodu ile erişilebilir belgeler oluşturabilirsiniz. Belgenin tamamına uygulanan erişilebilirlik özellikleri için `_accProps` adı verilen global bir değişken oluşturabilir veya bu değişkeni değiştirebilirsiniz. Bkz. `_accProps` özelliği, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_tr).

Belirli bir nesneye uygulanan özellikler için örnekadi `_accProps` sözdizimini kullanabilirsiniz. `_accProps` değeri şu özelliklerden herhangi birini içerebilen bir nesnedir:

| Özellik                   | Tür     | Erişilebilirlik panelindeki eşdeğerli seçim                   | Uygulanan nesne                                                               |
|---------------------------|---------|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <code>.silent</code>      | Boolean | Filmi Erişilebilir Yap/Nesneyi Erişilebilir Yap (ters mantık) | Tümüyle belgeler<br>Düğmeler<br>Film klipleri<br>Dinamik metin<br>Giriş metni |
| <code>.forceSimple</code> | Boolean | Alt Nesneleri Erişilebilir Yap (ters mantık)                  | Tümüyle belgeler<br>Film klipleri                                             |
| <code>.name</code>        | dize    | Ad                                                            | Tümüyle belgeler<br>Düğmeler<br>Film klipleri<br>Giriş metni                  |
| <code>.description</code> | dize    | Açıklama                                                      | Tümüyle belgeler<br>Düğmeler<br>Film klipleri<br>Dinamik metin<br>Giriş metni |
| <code>.shortcut</code>    | dize    | Kısayol                                                       | Düğmeler<br>Film klipleri<br>Giriş metni                                      |

**Not:** Ters mantık sayesinde, ActionScript'teki bir `true` değeri, Erişilebilirlik panelinde seçilmemiş bir onay kutusuna karşılık gelir ve ActionScript'teki bir `false` değeri, erişilebilirlik panelinde seçilmiş bir onay kutusuna karşılık gelir.

`_accProps` değişkenini değiştirmenin tek başına bir etkisi yoktur. Ayrıca ekran okuyucu kullanıcılarını Flash'ın içerik değişimleri hakkında bilgilendirmek için `Accessibility.updateProperties` yöntemini kullanmalısınız. Bu yöntemi çağırmak, Flash Player'ın tüm erişilebilirlik özelliklerini yeniden incelemesine, ekran okuyucu özellik tanımlarını güncellemesine ve gerekirse meydana gelen değişiklikleri belirten olayları ekran okuyucuya göndermesine neden olur.

Birden çok nesnenin erişilebilirlik özelliğini aynı anda güncellediğinizde, `Accessibility.updateProperties`'e sadece tek bir çağrı ekleyin (ekran okuyucuyu çok sık güncellemek bazı ekran okuyucuların fazla ayrıntılı hale gelmesine neden olur).

Bkz. `Accessibility.updateProperties` yöntemi, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*,  
[www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_tr).

## Ekran okuyucu algılamasını `Accessibility.isActive()` yöntemi ile beraber yürütme

Ekran okuyucu etkinken belirli bir şekilde davranan Flash içeriği oluşturmak için ekran okuyucu varsa bir `true` değeri, yoksa `false` değeri geri veren `Accessibility.isActive()` ActionScript yöntemini kullanın. Sonra oluşturacağınız Flash içeriğini tasarlayabilirsiniz, böylece içeriğiniz ekran okuyucu kullanımıyla uyumlu olur (örneğin, alt öğeleri ekran okuyucudan gizleyerek). Daha fazla bilgi için bkz. `Accessibility.isActive` yöntemi, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_tr).

Örneğin, `Accessibility.isActive()` yöntemini istenmemiş animasyon ekleyip eklemeyeceğinize karar vermek için kullanabilirsiniz. İstenmemiş animasyon, ekran okuyucu hiçbir şey yapmadan gerçekleşir ve bu ekran okuyucular için kafa karıştırıcı olabilir.

`Accessibility.isActive()` yöntemi, Flash içeriği ve Flash Player arasında senkronize olmayan iletişim sağlar; yöntemin çağrıldığı zamanla Flash Player'ın etkin olduğu zaman arasında `false` yanlış değerini geri veren, gerçek zamanlı önemsiz bir gecikme meydana gelebilir. Yöntemin doğru bir şekilde çağrıldığından emin olmak için şunlardan birini yapın:

- Flash içeriği ilk defa oynatıldığında `Accessibility.isActive()` yöntemini kullanmak yerine, erişilebilirlik ile ilgili bir karar vermeniz gerektiğinde bu yöntemi çağırın.
- Flash içeriğine Flash Player'la bağlantı kurması için yeterli zaman vermek için belgenizin başına bir ya da iki saniyelik kısa bir gecikme koyun.

Örneğin, bu yöntemi bir düğmeye atamak için `onFocus` olayı kullanabilirsiniz. Bu yaklaşım, SWF dosyasına yüklenmesi için yeterli zaman tanır ve bir ekran okuyucu kullanıcısının Sahne Alanı'ndaki ilk düğmeye veya nesneye sekeceğini kabul edebilirsiniz.

## Erişilebilir nesneler için bir sekme sırası oluşturmak üzere ActionScript kullanma

ActionScript® koduyla sekme sırası oluşturmak için `tabIndex` özelliğini şu nesnelere atayın:

- Dinamik metin
- Giriş metni
- Düğmeler
- Film klipleri, derlenmiş film kliplerini içeren
- Zaman Çizelgesi kareleri
- Ekranlar

Tüm erişilebilir nesneler için eksiksiz bir sekme sırası oluşturun. Bir kare için sekme sırası oluşturduğunuzda ve karedeki erişilebilir nesne için bir sekme sırası belirttiğinizde, Flash Player tüm özel sekme sırası atamalarını yoksayar. Buna ek olarak, karelerin haricinde bir sekme sırasına atanmış tüm nesneler, Özellik denetçisinin Örnek Adı metin alanında belirtilmiş bir örnek adına sahip olmalıdır. Metin gibi sekme durağı olmayan öğeler bile, bu sırada okunacaklarsa bu sıraya dahil edilmelidir.

Statik metne bir örnek adı atanmadığından `tabIndex` özellik değerleri listesine dahil edilemez. Sonuç olarak, SWF dosyasının herhangi bir yerindeki tek bir statik metin örneği okuma sırasının varsayımlara geri dönmesine yol açar.

Bir sekme sırası belirtmek için şu örnekte de gösterildiği gibi `tabIndex` özelliğine bir sıra sayısı atayın:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1  
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

Bkz. `tabIndex` , `Button`, `MovieClip` ve `TextField`, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_tr).

Ayrıca özel sekme sırası atamak için `tabChildren()` veya `tabEnabled()` yöntemlerini kullanabilirsiniz. Bkz. `MovieClip.tabChildren`, `MovieClip.tabEnabled` ve `TextField.tabEnabled`, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_tr).

### Ayrıca bkz.

“Erişilebilirlik panelinde klavye gezinmesi için bir sekme sırası dizini oluşturma” sayfa 318

## Erişilebilir bileşenler kullanma

Temel bir UI bileşenleri kümesi erişilebilir uygulamalar geliştirmeyi hızlandırır. Bu bileşenler, etiketleme, klavye erişimi ve test etme ile ilgili en çok kullanılan erişilebilirlik uygulamalarını otomatikleştirir ve zengin uygulamalar genelinde kullanıcıya tutarlı bir deneyim sağlamakta yardımcı olur. Flash şu erişilebilir bileşenler kümesini içerir:

- `SimpleButton`
- `CheckBox`
- `RadioButton`
- `Label`
- `TextInput`
- `TextArea`
- `ComboBox`
- `ListBox`
- `Window`
- `Alert`
- `DataGrid`

Erişilebilir Flash bileşenleri, erişilebilir davranışlarını tanımlayan `ActionScript` içermelidir. Hangi erişilebilir bileşenlerin ekran okuyucularla çalıştığı hakkında daha fazla bilgi için bkz. Flash Erişilebilirlik web sayfası, [www.adobe.com/go/flash\\_accessibility\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_accessibility_tr).

Bileşenler hakkında genel bilgi için, bkz. “Bileşenler Hakkında”, *ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma*, [www.adobe.com/go/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2components\\_tr](http://www.adobe.com/go/go/learn_fl_cs4_as2components_tr).

Her erişilebilir bileşen için bileşenin erişilebilir kısmını `enableAccessibility()` komutunu kullanarak etkinleştirin. Bu komut, belge derlendiğinde bileşene sahip erişilebilirlik nesnesini içerir. Bir nesneyi bileşene eklendikten sonra çıkarmanın basit bir yolu olmadığından, bu seçenekler varsayılan olarak devre dışıdır. Bu yüzden her bileşen için erişilebilirliği etkinleştirmeniz önemlidir. Bu adımı her bileşen için sadece bir kere uygulayın; söz konusu bir belgede her bileşen örneği için erişilebilirliği etkinleştirmenize gerek yoktur. Bkz. “`Button` bileşeni”, “`CheckBox` bileşeni”, “`ComboBox` bileşeni”, “`Label` bileşeni”, “`List` bileşeni”, “`RadioButton` bileşeni” ve “`Window` bileşeni”, *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_tr).

## Bölüm 14: Ekranlarla çalışma

Ekranlar; Adobe® Flash® CS4 Professional uygulamasında sunum, slayt gösterisi, ve diğer slayt-tabanlı içerikleri oluşturmayı kolaylaştırır. Flash uygulamasındaki Ekranlar özelliği ActionScript® 3.0'ı desteklemez. Ekranları kullanmak için işe ActionScript 2.0 tabanlı bir FLA dosyası ile başlamalısınız.

### Ekran tabanlı belgeler ve ekran geliştirme ortamı

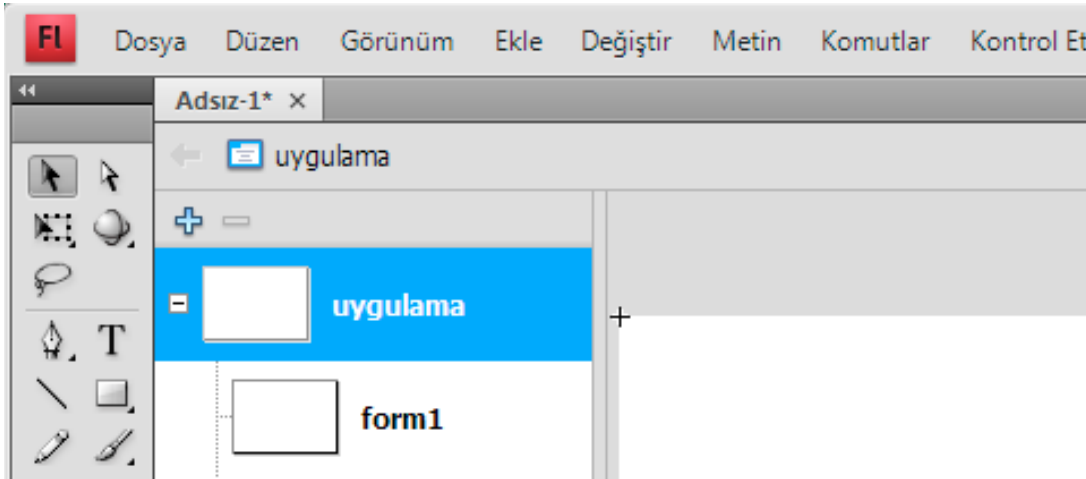
#### Ekran geliştirme ortamı hakkında

Ekranlar slayt sunumları veya form tabanlı uygulamalar gibi karmaşık, hiyerarşik Flash belgeleri oluşturmayı kolaylaştıran, yapısal yapıtaşlarına sahip bir geliştirme kullanıcı arabirimi sağlar.

**Not:** Flash'taki Ekranlar özelliği ActionScript 3.0'ı desteklemez. Ekranları kullanmak için işe ActionScript 2.0 tabanlı bir FLA dosyası ile başlamalısınız.

Ekranlar, Zaman Çizelgesi'nde birden çok kare ve katman kullanmadan ve Zaman Çizelgesi'ni görüntülemeyen, karmaşık uygulamalar planlamanızı sağlar.

Ekran tabanlı bir belge geliştirdiğinizde, ekranlar oluşturduğunuz hiyerarşi yapısı içinde organize edilir. Belgeyi yapılandırmak için ekranları dallanan bir ağaca yuvalayın. Ekran tabanlı bir belge yapısını kolayca önizleyebilir ve değiştirebilirsiniz.



Yeni bir Flash Slayt Sunumu için varsayılan çalışma alanı ayrıntısı. Ekran küçük resimleri, yapılandırma alanının sol tarafındaki Ekran Anahattı bölümünde görünür ve Zaman Çizelgesi daraltılmıştır.

Ekran tabanlı bir belgeyi geliştirmek için ilk önce bir Slayt Sunumu belgesi veya Form Uygulama belgesi oluşturun. Sonra da ekranlar ekleyin, ekranları konfigüre edin ve içerik ekleyin ve ekranlar için kontroller ve geçişler oluşturmak üzere davranışlar ekleyin.

## Slayt sunumları ve ekranlar ile form uygulamaları ve ekranlar

İki tür ekran temelli belge vardır. Seçtiğiniz belge türü, belgedeki varsayılan ekran türünü belirler.

- Bir Flash Slayt Sunumu, slayt ekranını varsayılan ekran türü olarak kullanır. Bir slayt ekranı sıralı bir sunum için tasarlanmıştır.
- Bir Flash Form Uygulaması, form ekranını varsayılan ekran türü olarak kullanır. Bir form ekranı, doğrusal olmayan form tabanlı bir uygulama için tasarlanmıştır.

Her belge varsayılan bir ekran türüne sahip olsa da, slayt ekranları ve form ekranlarını herhangi bir ekran tabanlı belge içine dahil edebilir ve belge içinde kaynaştırabilirsiniz.

Ekranları kontrol etmek için Özellik denetçisinde slayt ve form ekranları için parametreler atayın veya ActionScript'i kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Screen sınıfı", "Form sınıfı" ve "Slide sınıfı", [ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu](#).

*Slayt ekranları*, slayt gösterisi gibi, sıralı içeriği olan Flash belgeleri oluşturmanızı sağlar. Varsayılan çalışma zamanı davranışı, kullanıcıların sol ve sağ ok tuşlarını kullanarak slayt ekranlarında sıralı olarak gezinmelerini sağlar. Sıralı ekranlar, sonraki slayt görüntülendiğinde önceki ekranın görünür kalması için birbirlerinin üstünü kaplayabilir. Ekranlar gizlendikten sonra oynatılmaya devam edebilirler. Her ekranın görünürlüğü otomatik olarak yönetmek için slayt ekranlarını kullanın.

*Form ekranları*, çevrimiçi kayıt veya e-ticaret formları gibi yapılandırılmış form tabanlı uygulamalar oluşturmanızı sağlar. Varsayılan olarak, form ekranları içeren gezinme yapısı oluşturmak için ActionScript kodu yazmalısınız. Tekil ekranların görünürlüğü kendiniz yönetmek için form ekranlarını kullanın.

ActionScript kullanan ekran temelli belgeler oluşturma hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. "Ekranlar için kod düzenleme hakkında", [ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma](#).

### Ayrıca bkz.

"Davranış içeren ekranlar için kontroller ve geçişler oluşturma" sayfa 334

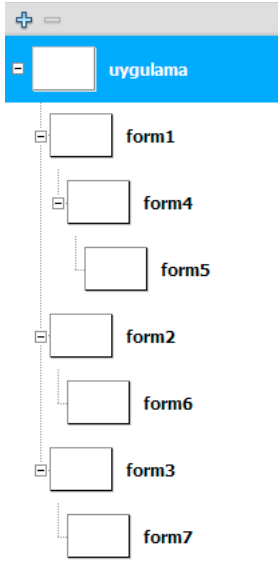
## Belge yapısı ve hiyerarşisi

Her belge üst düzeyde bir ana ekrana sahiptir. Bir Flash Slayt Sunumu'nda, üst düzey ekrana varsayılan olarak Sunum adı verilir. Bir Flash Form Uygulaması'nda, üst düzey ekrana varsayılan olarak Uygulama adı verilir.

Üst düzey ekran, diğer ekranlar da dahil olmak üzere, belgeye eklediğiniz her şeyi içeren bir konteynerdir. İçeriği üst düzey ekrana yerleştirebilirsiniz. Üst düzey ekranı silemez veya taşıyamazsınız.

Ekranlar bazı açılardan yuvalanmış film kliplerine benzerler: Alt ekranlar üstlerinin davranışını devralırlar ve bir ekrandan diğerine mesaj göndermek için ActionScript'teki hedef yollarını kullanırsınız. Ancak ekranlar kütüphanede görünmez ve bir ekranın birden çok örneğini oluşturamazsınız.

Bir belgeye birden çok ekran ekleyebilir ve ekranları diğer ekranların içine, istediğiniz sayıda düzeye yuvalayabilirsiniz. Başka bir ekranın içindeki bir ekran, içinde olduğu ekranın *alt* ekranıdır. Başka bir ekranı içeren ekran, içerdiği ekranın *üst* ekranıdır. Bir ekran birkaç katman derine yuvalanmışsa, üstündeki tüm ekranlar o ekranın *ataları* olur. Aynı düzeyde olan ekranlar *eş* ekranlardır. Başka bir ekranda yuvalanan tüm ekranlar, yuvalandıkları ekranın *bağımlı* ekranlarıdır. Bir alt ekran, ata ekranlarının tüm içeriğini barındırır.



Üst düzey slayt üç alt öge içerir, Slayt 1, Slayt 2 ve Slayt 3. Slayt 1'in bir alt ögesi ve bir de iki alt ögesi vardır.

ActionScript kullanan ekran temelli belgeler oluşturma hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. “Ekranlar için kod düzenleme hakkında”, [ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma](#).

## Önyükleyicileri ekran tabanlı belgelerle kullanma

Ekran tabanlı belgenize bir önyükleyici (ana SWF dosyanızı yükleyen ayrı bir SWF dosyası) eklemek için önyükleyiciyi ayrı bir SWF dosyası olarak oluşturun (ekran tabanlı olmayan) ve ekran tabanlı belgenin SWF dosyasını SWF önyükleyicisi içinden yükleyin.

Bir belge içindeki tüm ekranlar ana Zaman Çizelgesi'nin ilk karesinde bulunduğundan, ekran tabanlı bir belge içinde bir önyükleyici oluşturamazsınız, bu nedenle diğer kareleri çağıramaz ya da yükleyemezsiniz.

## Ekranlarla çalışma

### Belgeye ekranlar ekleme

Varsayılan bir tür ekran ekleyebilir veya seçili ekranla aynı düzeyde bir ekran türü seçebilirsiniz. Yeni ekran, seçili ekranın eş ekranıdır. Ayrıca seçili ekranın bir düzey altına, yuvalanmış bir ekran ekleyebilirsiniz. Bir belgedeki tüm ekranları görüntülemek için Ekran Anahattı bölmesini kullanın.

Bir belgeye ekranlar eklediğinizde, Flash şu varsayılan davranışları sergiler:

- Yeni ekran için belgenin ekran türünü (Slayt sunumu için slayt türünü veya Form Uygulaması için form türünü) kullanır. Başka tür bir ekran eklemeyi seçmek için Ekranlar bağlam menüsünden Ekran Türü Ekle komutunu seçin.
- Eklediğiniz ilk kareyi doğrudan üst düzey ekrandan sonra, bir düzey aşağıya yerleştirir.
- Bir ekranı seçili ekranın ardına, aynı düzeye ekler. Bir belge seçili ekranın altında yuvalanmış ekranlar barındırıyorsa, yeni ekran yuvalanmış ekranların ardına, seçili ekranla aynı düzeye eklenir.

- Flash seçili ekranın hemen ardına, bir düzey aşağıya yuvalanan bir ekran ekler. Belge, seçili ekranın altında yuvalanmış bir ekran veya ekranlar içeriyorsa, yeni ekran orada bulunan tüm yuvalanmış ekranlardan sonra, seçili ekranın bir düzey altına eklenir.

### Geçerli ekran düzeyinde varsayılan veya belirli bir türde ekran ekleme

- 1 Ekran Anahattı bölmesinden bir ekran seçin.
- 2 Varsayılan bir tür ekran eklemek için şunlardan birini yapın:
  - Enter veya Return tuşuna basın.
  - Ekran Anahattı bölmesinin üst tarafındaki Ekran Ekle (+) düğmesini tıklatın.
  - Ekle > Ekran'ı seçin.
  - Ekranlar bağlam menüsünden Ekran Ekle'yi seçin.
- 3 Belirli tür bir ekran eklemek için bağlam menüsünden Ekran Türü Ekle'yi seçin ve bir ekran türü seçin.

### Varsayılan türde yuvalanmış ekran ekleme

- 1 Ekran Anahattı bölmesinden bir ekran seçin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Enter veya Return tuşuna basın.
  - Ekle > Yuvalanmış Ekran'ı seçin.
  - Ekranlar bağlam menüsünden Yuvalanmış Ekran Ekle'yi seçin.

### Ekran Anahattı bölmesini kullanma

Belge penceresinin sol tarafındaki Ekran Anahattı bölümü, geçerli belge içinde her ekranın küçük resimlerini bir ağaç görünümüne daraltabilir. Ağaç belgenin yapısal hiyerarşisini temsil eder. Yuvalanmış ekranlar onları içeren ekranın altına girintilenir.

Bir belgeye bir ekran eklediğinizde, bu ekran Ekran Anahattı bölümünde görünür.

Yuvalanmış ekranları gizlemek ve göstermek için ağacı daraltın ve genişletin. Ekran Anahattı bölümünü gizleyebilir, gösterebilir ve yeniden boyutlandırabilirsiniz.

- Ekranı Sahne Alanı'nda görüntülemek için Ekran Anahattı bölümünde bir ekran küçük resmini tıklatın.
- Ekran Anahattı bölümünü gizlemek veya göstermek için Pencere > Diğer Paneller > Ekranlar'ı seçin.
- Ağacı genişletmek veya daraltmak için ağacın içinde yuvalanmış ekranları göstermek veya gizlemek üzere bir ekranın yanında bulunan Artı (+) veya Eksi (-) düğmesini (Windows) veya üçgeni (Macintosh) tıklatın.
- Ekran Anahattı bölümünü yeniden boyutlandırmak için Ekran Anahattı bölümü ve Belge penceresinin arasındaki bölme çizgisini sürükleyin.

### Ayrıca bkz.

“Davranış içeren ekranlar için kontroller ve geçişler oluşturma” sayfa 334



## Ekran bağlam menüsü görüntüleme

Ekranlar Bağlam menüsü, ekranlarla çalışmak için komutlar içerir.

- ❖ Ekran Anahattı bölmesinde bir ekran küçük resmini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

## Zaman çizelgelerini ekranlarla birlikte kullanma

Ekran tabanlı bir Flash belgesindeki her ekran, varsayılan olarak daraltılmış olan kendi Zaman Çizelgesi'ne sahiptir. Kareler veya katmanlarla çalışmak için Zaman Çizelgesi'ni (Pencere > Zaman Çizelgesi) açın.

Ekran tabanlı bir belgenin ana Zaman Çizelge'sini görüntüleyemez ve değiştiremezsiniz.

Bir ekranın Zaman Çizelgesi'ne kareler, anahtar kareler ve katmanlar ekleyebilir ve Zaman Çizelgesi üzerindeki içeriği kontrol edebilirsiniz.

Zaman Çizelgesi'nde, yuvalanmış ekranlar, bazı istisnalar olmakla beraber, yuvalanmış film klipleri kadar çok çalışırlar.

### Ayrıca bkz.

“[Ekranların ActionScript ile etkileşme yöntemi](#)” sayfa 336

## Film Gezgini'ni ekranlarla birlikte kullanma

Ekranlar içeren bir belgenin içeriğini görüntülemek ve organize etmek için Film Gezgini'ni kullanın. Film Gezgini, şu istisnalarla birlikte, ekranlar içeren belgeleri ekran içermeyen belgelerle benzer şekilde idare eder:

- Film Gezgini sadece geçerli ekranın içeriklerini gösterir (Ekranlar Anahatları bölümünde seçili olan ekran).
- Ekranlar içeren bir belge sahneleri barındıramayacağından, Film Gezgini'nde sahneleri görüntüleyemezsiniz.

## Ekranları seçme, taşıma ve düzenleme

Ekran Anahattı bölümünden tek bir ekran seçtiğinizde, ekran Belge penceresinde görünür. Birkaç ekrana aynı anda değişiklik uygulamak için Ekran Anahattı bölümünde birden fazla bitişik veya bitişik olmayan ekran seçin. Birden çok ekran seçtiğinizde, seçilen ilk ekranın içerikleri Ekran Anahattı bölümünde görünür.

Varsayılan olarak, ekranın üst klasörünü Belge penceresinde görüntülediğinizde, slayt ekranının içerikleri görünmez (Ekranı Gizle bağlam menüsü seçeneği seçilidir). Bir slayt ekranının içeriklerini, üst ekranı görüldüğünde görüntülediğinizde, bu seçeneğin seçimini kaldırın. Ekran Gizle bağlam menüsünün seçimi kaldırıldığında, Sahne Alanı'nda alt slayt ekranını seçebilirsiniz. Bu özellik sadece geliştirme sırasında etki eder, çalışma zamanındaki oynatmayı etkilemez. Ekran Gizle bağlam menüsü seçeneği form ekranları için varsayılan olarak seçili değildir. Geliştirme sırasında görüntüdeki alt form ekranlarını gizlemek için bu seçeneği etkinleştirin.

Ekran Anahattı bölümünde, ekranları, belge içindeki konumlarını değiştirmek için kesebilir, kopyalayabilir, yapıştırabilir ve sürükleyebilirsiniz ve ekranları belgeden çıkarabilirsiniz.

**Not:** alt, üst ve ata terimleri, yuvalanmış ekranların hiyerarşik ilişkilerine atıfta bulunur.

### Ayrıca bkz.

“[Belge yapısı ve hiyerarşisi](#)” sayfa 325

“[Belge görüntülemeyi hızlandırma](#)” sayfa 450

## Belge penceresinde ekran görüntüleme

- ❖ Şunlardan herhangi birini yapın:
  - O ekranı görüntülemek için Ekran Anahattı bölümünde bir ekran küçük resmini tıklatın.
  - Ekrana gitmek için klavye tuşlarını odaktaki Ekran Anahattı bölümüyle kullanın.
  - Ekranlar arasında gezinmek için Görünüm > Git'i seçin ve alt menüden ekran adı seçin veya İlk, Önceki, Sonraki veya Son'u seçin.
  - Düzenleme çubuğunun sağ tarafındaki Ekran Düzenle düğmesini tıklatın ve ekran adı seçin.

## Ekran Anahattı bölümünde birden çok ekran seçme

- Birden çok bitişik ekran seçmek için seçilecek ilk ve son ekranı Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Birden çok bitişik olmayan ekran seçmek için her bir kareyi Control (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın.

## Ekranlara ortam içeriği ekleme

- ❖ Ekran Anahattı bölümünde seçili ekrana ortam içeriği ekleyin.

## Ekranlarda öğe düzenleme

- ❖ Öğeyi belge penceresinde seçin.

## Üst ekran görünürken alt ekranın içeriklerini görüntüleme

- ❖ Gizle özelliğini kapatmak için (Ekranı Gizle slayt ekranları için varsayılan olarak seçilidir.), alt ekran bağlam menüsünden Ekranı Gizle'yi seçin.

## Sahne Alanı'nda bir alt ekran seçin.

- 1 Ekranı Gizle seçimini kaldırın.
- 2 Ekran Anahattı bölümünden üst ekranı seçin.
- 3 Sahne Alanı'nda alt ekran içeriklerinin içini tıklatın.

## Geçerli ekranın ata ekranında öğe düzenleme

- ❖ Belge penceresinde öğeyi çift tıklatın.

*Not: Varsayılan olarak, geçerli ekranın ata ekranlarında bulunan öğeler Belge penceresinde soluk görünür.*

## Ata ekranlarındaki öğelerin tamamını gösterme

- ❖ Görünüm > Önizleme Modu > Tam'ı seçin.

## Ekran kesme ve kopyalama

- ❖ Şunlardan herhangi birini yapın:
  - Ekranı sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kes veya Kopyala'yı seçin.
  - Düzenle > Kes veya Düzenle > Kopyala seçeneğini belirleyin.

## Ekran yapıştırma

❖ Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

- Ekranı kestikten veya kopyaladıktan sonra, başka bir ekranı sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Yapıştır'ı seçin. Kesilen veya kopyalanan ekran seçili ekranın ardına yapıştırılır. Yapıştırılan ekranı seçili ekranın içerisine yuvalamak için bağlam menüsünden Yuvalanmış Ekran Yapıştır'ı seçin.
- Ekranı kestikten veya kopyaladıktan sonra, Düzenle > Ortaya Yapıştır ya da Düzenle > Yerinde Yapıştır'ı seçin.

## Ekran Anahattı bölmesine ekran sürüklenme

❖ Fareyi kullanarak, ekranı Ekran Anahattı bölümünde başka bir konuma sürükleyin. Ekran istenilen konuma geldiğinde fare düğmesine basmayı bırakın. Bir ekranı diğer bir ekranın içine yuvalamak için ekranı Ekran Anahattı bölümünün sağ tarafına doğru, istenilen üst ekranın altına sürükleyin.

## Ekran kaldırma

❖ Şunlardan birini yapın:

- Ekranı sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kes veya Sil'i seçin.
- Ekranı seçin ve Ekran Anahattı bölümünün üst tarafındaki Ekranı Sil (-) düğmesini tıklatın.
- Backspace (Windows) veya Delete (Macintosh) tuşuna basın.

## Ekran adları hakkında

Varsayılan olarak, ekranlar oluşturuldukları sıra içinde, varsayılan türleriyle adlandırılırlar: slide1, slide2, form1, form2 ve vb. Oluşturulma sırası, Ekran Anahattı bölümündeki ekran sırasını yansıtmayabilir. Örneğin, üç eş ekran oluşturabilirseniz, slide1, slide2 ve slide3. Sonra doğrudan slide1'in altında yuvalanmış bir ekran oluşturduğunuzda, yuvalanmış ekran slide4 olur.

Bir ekranı yeniden adlandırmak için üst düzey ekran da dahil olmak üzere, Ekran Anahattı bölümünde ekran adını çift tıklatın ve yeni adı girin. Bir belgedeki ekran adları benzersiz olmalıdır. Örneğin, bir belgede yalnızca bir ekranın adı *Overview\_Page* olabilir.

Varsayılan ekran adı, ActionScript'te bir ekranı kontrol etmek için kullanılan örnek adı olarak kullanılır. Varsayılan ekran adını değiştirirseniz, örnek adı yenisiyle güncellenir; aynı şekilde, örnek adını değiştirirseniz, ekran adı güncellenir. Ekranı ait bağlantı kimliği de ekran adının aynısıdır ve ekran adı veya örneği güncellendiğinde, o da güncellenir.

Örnek adlarının şu koşullara uyması gerekir:

- Ad boşluk içermemelidir.
- Başlangıç karakteri bir harf, alt çizgi ( \_ ) veya dolar işareti ( \$ ) olmalıdır.
- Sonraki karakterlerin her biri harf, sayı, alt çizgi veya dolar işareti olmalıdır.
- Örnek adı benzersiz olmalıdır.

Örnek adını Özellik denetçisinde de değiştirebilirsiniz.

ActionScript kullanan ekran temelli belgeler oluşturma hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. "Ekranlar için kod düzenleme hakkında", [ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma](#).

**Ayrıca bkz.**

[“Ekran özelliklerini ve parametrelerini ayarlama”](#) sayfa 332

**Ekranlarla geri al ve yinele komutlarını kullanma**

Ekranlar üzerinde şu eylemleri geri almak ve yinelemek için Düzenle > Geri Al ve Düzenle > Yinele menü komutlarını kullanın: ekran ekleme, kesme, kopyalama, yapıştırma, silme ve gizleme Ekranlar üzerinde gerçekleştirilen şu eylemler Geçmiş paneline kaydedilir: ekran ekleme, yuvalanmış ekran ekleme, ekran seçme, ekranı yeniden adlandırma ve ekran silme.

**Ayrıca bkz.**

[“Geri Al, Yinele ve Tekrarla komutları”](#) sayfa 28

**Bul ve Değiştir'i ekran içeren bir belgede kullanma**

Metin dizesi, font, renk, sembol, ses dosyası, video dosyası veya içe aktarılmış bitmap dosyası arayabilirsiniz.

Öğeleri, belgenin tamamında veya geçerli ekranda arayabilirsiniz.

1 Düzenle > Bul Ve Değiştir'i seçin.

2 Şunlardan birini yapın:

- Belgenin tamamını arama yapmak için Arama konumu açılır menüsünden Geçerli Belge'yi seçin.
- Bir ekranı aramak için Ekran Anahattı bölmesini tıklatın ve Arama konumu açılır menüsünden Geçerli Ekran'ı seçin.

**Ayrıca bkz.**

[“Bul ve Değiştir”](#) sayfa 58

**Flash ekranları geliştirme ortamında erişilebilirlik**

Kullanıcılar fare yerine klavye kısayollarını kullanarak, bir belgede gezinebilir ve ekranları, panelleri, Özellik denetçisini, iletişim kutularını, Sahne Alanı'nı ve Sahne Alanı'ndaki nesneleri içeren arabirim öğelerini kullanabilir.

Klavye kısayollarının panellerde gezinmek için kullanılmasının haricinde (Windows'da Control+F6 veya Mac OS'de Command+F6), ekran tabanlı belgeler için erişilebilirlik desteği diğer belgeler için varolan destekle benzerdir. Ekran Anahattı Bölmesi, klavye kısayolu ilk kez kullanıldığında odak alır. Diğer belgeler için ilk Zaman Çizgisi odak alır).

Ekran Anahattı bölmesi, sadece siz panellerde ilk kez gezinirken odak alır. Yani, son panele ulaştığınızda ve klavye kısayoluna tekrar bastığınızda, Ekran Anahattı bölmesi atlanır ve sonraki panel odak alır.

Ekran Anahattı bölmesinde ekranlar arasında tek tek gezinmek için ok tuşlarını kullanabilirsiniz.

**Ayrıca bkz.**

[“Erişilebilir içerik oluşturma”](#) sayfa 310

## Ekranlara içerik ekleme

### Ekran özelliklerini ve parametrelerini ayarlama

Tek bir ekranın özellik ve parametrelerini ayarlamak üzere, Özellik denetçisini kullanın. Özellik denetçisinin sol tarafında, bir ekranın örnek adını, genişliğini, yüksekliğini ve  $x$  ve  $y$  koordinatlarını görebilirsiniz.

- Örnek adı bir ekrana atanmış benzersiz bir isimdir ve ekranı ActionScript'te hedeflediğinizde kullanılır. Her ekrana, Ekran Anahattı bölmesinde bulunan varsayılan adına bağlı olarak, varsayılan bir örnek adı atanır. Örnek adı ve varsayılan ekran adı ekranın bağlantı kimliğiyle aynıdır. Örnek adını güncellediğinizde, varsayılan ekran adı ve bağlantı kimliği de güncellenir.
- Genişlik ve yükseklik piksel cinsinden belirtilir.  $W$  ve  $H$  alanlarındaki değerler salt okunur değerlerdir. Genişlik ve yükseklik ekran içerikleri tarafından belirlenir. Ekran genişliği ve yüksekliği değiştiğinde, kayıt noktasının aynı bağlı konumda kalmasını sağlamak için Otomatik Yapış seçeneğini kullanın.
- Bir ekranın  $x$  ve  $y$  koordinatları piksel cinsinden belirtilir. Sahne Alanı'nda bir alt ekranı  $x$  ve  $y$  koordinatlarını değiştirerek taşıyın. Bir ekranın kayıt noktasını kayıt ızgarası kullanarak değiştirin.

Oynatma sırasında ekran davranışını kontrol etmek üzere slayt ve form ekranları için parametreler ayarlayın.

### Ekranın örnek adını değiştirme

- 1 Ekran Anahattı bölmesinden bir ekran seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 3 Özellik denetçisinin sol tarafındaki Örnek Adı kutusuna bir ad girin.

**Not:** Örnek adını güncellerseniz, Ekran Anahattı bölmesinde bulunan ekran adı ve bağlantı kimliği de güncellenir.

### Sahne Alanı'nda alt ekran taşıma

- 1 Alt ekran için Ekranı Gizle seçimini kaldırın.
- 2 Ekran Anahattı bölmesinde ekranın üst ekranını ve Sahne Alanı'nda alt ekran içeriğini seçin.
- 3 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 4 Özellik denetçisine  $x$  ve  $y$  koordinatları için yeni değerler girin, alt ekranı Sahne Alanı üzerinde başka bir konuma sürükleyin veya Hizala panelini kullanın.

### Ekranın ActionScript sınıfını ve kayıt noktasını belirtme

Ekranın ActionScript sınıfını ve kayıt noktasını, Özellik denetçisinin Özellikler sekmesinde belirtin:

- ActionScript sınıfı, ekranın hangi sınıfa ait olduğunu belirtir. Sınıf, ekran için geçerli yöntemleri ve özellikleri belirler. Varsayılan olarak, slayt ekranları `mx.screens.Slide` sınıfına ve form ekranları `mx.screens.Form` sınıfına atanır. Ekranı farklı bir sınıfa atayabilirsiniz.
- Kayıt ızgarası, ekran kayıt noktasının kendi içeriği ile ilişkili olan konumunu gösterir. Varsayılan olarak, bir slayt ekranının kayıt noktası ortadadır ve Otomatik Yapış açıktır. Varsayılan olarak, bir form ekranının kayıt noktası sol üst köşededir ve Otomatik Yapış kapalıdır. Kayıt noktasını değiştirmek için ızgarayı kullanın. Kayıt noktasını, ekran içeriklerini eklediğinizde, çıkarttığınızda ya da yeniden yerleştirdiğinizde bile ekran içeriklerine göre aynı konumda tutmak için Otomatik Yapış seçeneğini kullanın.

Bir ekranın yüksekliği ve genişliği içeriği tarafından belirlenir. Bu yüzden, bir ekranın ortası Sahne Alanı'nın ortası olamaz.

**Not:** Başka bir Flash belgesinin Bilgi panelindeki koordinat ızgara ayarını değiştirdiyseniz, ekran kayıt noktası için geçerli koordinat ızgarası bu değişimi yansıtabilir. Bilgi paneli koordinat ızgara ayarını denetlemek için ekran tabanlı olmayan bir Flash belgesi açın veya Sahne Alanı'ndan ekran olmayan bir şey seçin ve Pencere > Bilgi'yi seçin. Bir ekran tabanlı belge içinde çalışırken Bilgi panelindeki ayarları değiştirmek için paneli açmadan önce tüm ekranların seçimini kaldırın.

### Ayrıca bkz.

“Sahne Alanı'ndaki örnekler hakkında bilgi alma” sayfa 157

### Bir ekranın ActionScript sınıfını değiştirin

- 1 Ekran Anahattı bölmesinden bir ekran seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 3 Özellik denetçisinde, Özellikler sekmesini tıklatın.
- 4 Sınıf Adı kutusuna bir sınıf adı girin. ActionScript sınıfları hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. Sınıflar, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#).

### Ekranın Kayıt noktasını değiştirme

- 1 Ekran Anahattı bölmesinden bir ekran seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 3 Özellikler sekmesini tıklatın ve kayıt ızgarasında bir nokta seçin.

Kayıt ızgarasında farklı bir kayıt noktasını tıklatmak, ekranın üzerinde kayıt noktası olarak kullanılan noktayı değiştirir. Bu işlem bittiğinde, kayıt noktası ekran içeriğine bağlı olarak hareket eder ancak ekranın kendisi hareketsiz kalır.

### Ekran parametrelerini ayarlama

Ekranın oynatma sırasında nasıl görüldüğünü ve davrandığını kontrol etmek için Özellik denetçisinin Parametreler sekmesinden parametre ayarlayın. Slayt ve form ekranları için farklı parametreler geçerlidir.

Şu parametreler sadece slayt ekranlar için geçerlidir:

- The autoKeyNav parametresi, slaytın sonraki veya önceki slayta gitmesini kontrol etmek için varsayılan olarak klavyenin kullanıp kullanmadığını belirtir. autoKeyNav, true değerine ayarlandığında, Sağ Ok tuşuna veya Boşluk Çubuğu'na basılınca sonraki slayta geçilir, Sol Ok tuşuna basınca önceki slayta dönülür. autoKeyNav, false değerine ayarlandığında, varsayılan olarak klavye kullanılmaz. autoKeyNav, inherit (varsayılan ayar) değerine ayarlandığında, slayt autoKeyNav ayarını üst slaytından devralır. Slaytın üst slaytı da inherit'e ayarlanmışsa, üst slaytın ata slaytları, autoKeyNav parametresi true veya false değerine ayarlanmış bir öge bulunana kadar incelenir. Slayt bir kök slayt ise, autoKeyNav ayarının inherit değerine ayarlanması true. değeriyle aynı sonucu verir.

**Not:** Bu özellik her slayt için ayrı ayrı ayarlanabilir ve bu slayt odağa sahip olduğunda klavye kullanımını etkiler.

- overlayChildren parametresi, oynatma sırasında alt ekranların üst ekranda birbirlerinin üstünü kaplayıp kaplamayacağını belirler. overlayChildren, true değerine ayarlandığında, alt ekranlar birbirlerinin üstünü kaplarlar. Örneğin, üst ekranda madde işareti şeklinde Child1 ve Child2 olmak üzere iki alt ekranınız olduğunu varsayın. Kullanıcı bir İleri düğmesini tıklatıp Child 1'i görüntülediğinde, sonra tekrar İleri'yi tıklatıp Child 2'yi görüntülediğinde, Child 1, Child 2 görüldüğünde görünür kalır. overlayChildren, false değerine (varsayılan ayar) ayarlandığında, Child 1, Child 2 görüldüğünde görüntüden kaldırılır. Bu parametre sadece bir slaytın yuvalanmış bağımlıları değil, anlık alt öğelerini etkiler.

- `playHidden` parametresi, bir slaytın, şayet gizliyse, gösterildikten sonra oynatılmaya devam ettirilip ettirilmeyeceğini belirler. `playHidden, true` değerine (varsayılan ayar) ayarlandığında, slayt gizli olduğunda gösterildikten sonra oynatılmaya devam ettirilir. `playHidden, false` değerine ayarlandığında, slayt gizliyse oynatılması durdurulur ve bir daha gösterildiğinde oynatma Kare 1'den devam ettirilir.

Bir parametre sadece form ekranları için geçerlidir: Görünür parametre, bir ekranın çalışma zamanında görünür veya gizli olup olmadığını belirtir. `visible, true` değerine ayarlandığında, ekran çalışma zamanında görünür olur. `visible, false` değerine ayarlandığında, ekran gizli olur. Bu özellik geliştirme ortamında ekranın görünürlüğünü etkilemez.

Slayt ve form ekranları için şu parametreler geçerlidir:

- `Autoload` parametresi, içeriğin otomatik olarak yüklenip yüklenmeyeceğini (`true`) veya `Loader.load()` yöntemi çağırılana kadar yüklenmeyi bekleyip beklemeyeceğini belirtir (`false`). Varsayılan olarak `true` değerindedir. Bu parametre Yükleyici bileşeninden devralınır.
- `contentPath` parametresi, `Loader.load()` yöntemi çağırıldığında yüklenecek dosyayı belirten bir mutlak veya göreceli URL'dir. Bir göreceli yol, içeriği yükleyen SWF dosyasını işaret etmelidir. URL, Flash içeriğinin o anda bulunduğu URL ile aynı alt etki alanı içinde olmalıdır. Flash Player'da veya Filmi Test Et komutuyla birlikte kullanmak için tüm SWF dosyaları aynı klasörün içinde saklanmalıdır ve dosya adları klasör veya disk sürücüsü tanımlarını içeremezler. Varsayılan değer yükleme başlayana kadar tanımsız olur. Bu parametre Yükleyici bileşeninden devralınır.

## Ekran parametre ayarlarını belirtme

- 1 Ekran Anahattı bölmesinden bir ekran seçin.
- 2 Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- 3 Özellik denetçisinde, Parametreler sekmesini tıklayın.
- 4 Bir parametrenin ayarını tıklayın ve açılır menüden bir ayar seçin.

## Davranış içeren ekranlar için kontroller ve geçişler oluşturma

Ekranlar için kontroller ve geçişler oluşturmak üzere davranışları kullanın. Kontroller ekranlar arasındaki akışı sağlar; örneğin, başka bir ekrana gidebilir, bir ekranı gizleyebilir veya bir ekranı görüntüleyebilirsiniz. Geçişler, Flash belgesi bir ekrandan diğer bir ekrana geçerken oluşan değişiklikleri görüntülediğinde oynatılan görsel animasyonlar oluşturur.

Davranışlar, ekran gibi bir nesneyi kontrol etmek için o nesneye eklediğiniz yerleşik ActionScript komutlarıdır. Davranışlar, siz ActionScript kodunu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlamasının gücünü, kontrolünü ve esnekliğini eklemenizi sağlar. Davranışlar, film klipleri, metin alanları, video dosyaları ve ses dosyalarını içeren, Flash nesneleri için geçerlidir.

ActionScript kullanan ekran temelli belgeler oluşturma hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. "Ekranlar için kod düzenleme hakkında", [ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma](#).

## Davranışları kullanarak ekranlara kontroller ekleme

Davranış kullanan bir ekrana bir kontrol eklemek için davranışı bir tetikleyiciye-bir düğme, film klipi veya ekran-atayın ve davranışın etki edeceği ekranı hedefleyin. Davranışı tetikleyen olayı seçin.

Slayt ekranlarını kontrol etmek için şu davranışları ekleyin: İlk Slayta Git, Son Slayta Git, Sonraki Slayta Git, Önceki Slayta Git ve Slayta Git (slayt adını belirtin).

**Not:** *Sonraki Slayta Git ve Önceki Slayta Git üst veya alt ekranlara değil, aynı düzeyde bulunan ekranlara gider.*

Slayt veya form ekranlarını kontrol etmek için şu davranışları ekleyin: Belirli bir Ekranı Göster (ekran önceden gizliyse) veya Belirli bir Ekranı Sakla (ekran önceden gösterildiyse).

- 1 Davranışı tetiklemesini istediğiniz düğme, film klipi veya ekranı seçin.
- 2 Davranışlar panelinde, Ekle (+) düğmesini tıklatın.
- 3 Ekranı ve alt menüden kontrol edilmek istenen davranışı seçin.
- 4 Davranışlar bir hedef ekranı seçmenizi isterse, Ekran Seç iletişim kutusu görünür. Ağaç kontrolünün içinde hedef ekranı seçin. Göreceli bir yol kullanmak için Göreceli'yi veya mutlak bir yol kullanmak için Mutlak'ı seçin ve Tamam'ı tıklatın.

**Not:** Bazı davranışlar varsayılan olarak bir hedef ekranı seçer, İlk Slayta Git ekranı otomatik olarak ilk ekranı hedefler. Bu davranışlar Ekran Seç iletişim kutusunu göstermez.

- 5 Olay sütununda, yeni davranış için satır içine tıklatın ve listeden bir olay seçin. Bu seçim, düğmeyi tıklatan bir kullanıcı, yüklenen bir film klipi veya bir ekranın odak alması gibi davranışı tetikleyen olayı belirtir. Kullanılabilir olaylar listesi, davranışı tetiklemekte kullandığınız nesne türüne bağlıdır.

#### Ayrıca bkz.

[“Belge yapısı ve hiyerarşisi”](#) sayfa 325

[“Mutlak ve göreceli hedef yollarını kullanma”](#) sayfa 184

## Davranışları kullanarak ekranlara geçişler ekleme

Ekran geçiş davranışları, ekranlar arasına animasyonlu geçişler eklemenizi sağlar. Bir davranış kullanarak bir geçiş eklemek için davranışı doğrudan ekrana atarsınız.

Bir geçişin yönünü seçebilirsiniz: Giriş, animasyonu ekran belgenizde ilk kez görüldüğünde oynatır; Çıkış, animasyonu ekran belgenizden kaybolduğunda oynatır. Süreyi saniye cinsinden de belirtebilirsiniz.

Hareket hızı seçenekleri, farklı efektler elde etmek için geçişi değiştirmenizi sağlar.

Bazı geçişler değiştirebileceğiniz ilave parametrelere sahiptir. Geçişi seçtiğinizde parametreler Geçişler iletişim kutusunda görünür.

Geçişler eklerken şu talimatları izleyin:

- Birçok durum için Giriş seçeneği önerilir.
- `on(reveal)` olayı kullanan bir geçiş uygularken, Giriş seçeneğini kullanın.
- `on(hide)` olayı kullanan bir geçiş uygularken, Çıkış seçeneğini kullanın.
- Sunumda bir Çıkış geçişini bir Giriş geçişinin hemen önüne eklemeyin.
- Aynı geçişi belirli bir slaytın tüm alt slaytlarına atamak için geçişi tüm alt slaytlarda çoğaltmak yerine üst slaytın `on(revealChild)` veya `on(hideChild)` olayına tek bir geçiş atayın.

## Geçiş davranışı ekleme

- 1 Davranışın uygulanacağı ekranı seçin.
- 2 Davranışlar panelinde, Ekle (+) düğmesini tıklatın.
- 3 Alt menüden Ekran > Geçiş'i seçin.



- 4 Kaydırma listesinden bir geçiş seçin. Önizleme penceresinde, geçişin animasyonlu bir önizlemesi oynatılır ve geçişin kısa bir açıklaması, açıklama alanında görünür. Geçiş için seçtiğiniz seçenekleri yansıtmak üzere animasyon şu adımlarda değişir.
- 5 Yön için ekran belgenizde görüldüğünde geçişi oynatmak için Giriş'i seçin ve ekran belgenizden kaybolduğunda geçişi oynatmak için Çıkış'ı seçin.
- 6 Süre için saniye cinsinden bir zaman girin.
- 7 Hareket Hızı için geçiş stilini tanımlamak üzere bir seçenek seçin.
- 8 Geçiş ilave parametrelere sahipse, seçenekleri seçin veya sağlanan alanlara bu parametreler için değerler girin.
- 9 Tamam'ı tıklayın.
- 10 Olay sütunundaki Davranışlar panelinde, yeni davranış satırını tıklayın ve listeden bir olay seçin. Bu eylem, ekran üzerinde hareket eden fare işaretçisi gibi davranışı tetikleyen olayı belirtir.

## Ekran örnek adları, sınıf adları ve kayıt noktaları

Ekran adı, ekranın örnek ve sınıf adını otomatik olarak oluşturur. Ekranları ActionScript ile çeşitli şekillerde işlediğinizde, bu tanımlayıcı etiketlere ihtiyaç duyarsınız. Ekranın nasıl davranacağını ayarlamak için ekranın kayıt noktasını değiştirin. Bu özelliklerle şu şekillerde çalışabilirsiniz:

- Örnek adı bir ekrana atanmış benzersiz bir isimdir ve ekranı ActionScript'te hedeflediğinizde kullanılır. Özellik denetçisindeki örnek adını değiştirin. Örnek adı, Ekran Anahattı bölümündeki ekran adıyla ve ekrana ait bağlantı kimliğiyle aynıdır. Örnek adını güncellediğinizde, ekran adı ve bağlantı kimliği de güncellenir.

**Not:** Film klipleri, düğmeler ve grafikler içeren sembol örneklerinin de örnek adı vardır.

- Sınıf adı, ekranın atandığı ActionScript sınıfını belirtir. Varsayılan olarak, bir slayt ekranı `mx.screens`'e atanır. `Slide` sınıfı ve bir form ekranı `mx.screens`'e atanır. `Form` sınıfı. Ekran için geçerli olan yöntem ve özellikleri değiştirmek üzere, ekranı farklı bir sınıfa atayın. ActionScript sınıfları hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. Sınıflar, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).
- Özellik denetçisi,  $x$  ve  $y$  koordinat alanında ve kayıt ızgarasında bulunan kayıt noktasını belirtir. Ekran içeriğini işlemek üzerinde daha fazla kontrol elde etmek için kayıt noktasını taşımak isteyebilirsiniz. Örneğin, bir ekranın ortasında dönen bir şekil oluşturmak için ekran kayıt noktasını ekranın ortasında yeniden konumlandırın ve ekranı kayıt noktası etrafında döndürün.

### Ayrıca bkz.

“Semboller, örnekler ve kütüphane varlıkları” sayfa 149

## Ekranların ActionScript ile etkileşme yöntemi

Ekranlar, ActionScript ile etkileşimleri açısından yuvalanmış film kliplerine benzerler. Ancak aralarında bazı farklar da vardır.

Ekranlarla ActionScript kullanımı için şu talimatları kullanın:

- Ekran Anahattı bölümünden bir ekran seçip ekrana ActionScript eklediğinizde, komut ekrana doğrudan bir nesne eylemi olarak eklenir (ActionScript bir film kliline doğrudan eklense de). Basit kod için nesne eylemlerini (ekranlar arasında gezinme oluşturma gibi) ve daha karışık kod için harici ActionScript dosyaları kullanın.
- En iyi sonucu elde etmek için belge yapısını organize edin ve ekran adlarına ActionScript eklemeyen önce son şeklini verin. Bir ekranı yeniden adlandırdığınızda, örnek adı otomatik olarak değişir ve yazdığınız her ActionScript kodunda örnek adlarını güncellemeniz gerekir.

- Zaman Çizelgesi'nde bir ekrana kare eylemi eklemek için ekranı seçin, Zaman Çizelgesi'ni açın (Pencere > Zaman Çizelgesi) ve Zaman Çizelge'sindeki ilk kareyi seçin. Ekrandaki karışık kod için bir kare eylemi yerine harici bir ActionScript dosyası kullanın.
- Ekran tabanlı bir belge için ana Zaman Çizelge'sini görüntüleyemez ve değiştiremezsiniz. Ancak, hedef yolundaki `_root`'u kullanarak ana Zaman Çizelgesi'ni hedefleyebilirsiniz.
- Her ekran, sınıfına bağlı olarak ActionScript ile otomatik ilişkilendirilir. Ekranın atandığı sınıfı değiştirebilir ve Özellik denetçisinde bir ekran için bazı parametreleri ayarlayabilirsiniz.
- Ekranları ActionScript ile kontrol etmek için Ekran sınıfı, Slayt sınıfı ve Form sınıfını kullanın.
- Etkileşim oluşturmak için bileşenleri mümkün olduğunda kullanın. Tek bir FLA dosyasının içine toplam 125'ten fazla bileşen koymayın.
- Slaytlar arasında gezinme oluşturmak için `rootSlide`'ı kullanın. Örneğin, geçerli slayta ulaşmak için `rootSlide.currentSlide`'ı kullanın.
- `on(reveal)` veya `on(hide)` işleyicilerinin içinde slayt gezinmesi yapmaya çalışmayın.
- Bir ekranı kontrol ederken, ActionScript koduna bir `on(keydown)` veya `on(keyup)` olayı eklemeyin.

ActionScript ile ekranları denetleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Screen sınıfı”, “Form sınıfı” ve “Slide sınıfı”, [ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu](#).

Object sınıfı ve `onClipEvent()` olay işleyicisi hakkında bilgi almak için, bkz. Nesne ve `onClipEvent` işleyici, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

ActionScript kullanan ekran temelli belgeler oluşturma hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. “Ekranlar için kod düzenleme hakkında”, [ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma](#).

#### Ayrıca bkz.

“Yuvalanmış film klipleri ve üst-alt hiyerarşisi hakkında” sayfa 180

## Bileşenleri ekranlarla birlikte kullanma

Flash'ta karışık, yapılandırılmış uygulamalar oluşturmak için bileşenleri ekranlarla kullanın. Bileşenler, veri gösteren ve doğrusal olmayan kullanıcı etkileşimini etkinleştiren, yapılandırılmış uygulamalar oluşturmak için formlarla kullanıldığında özellikle yararlıdır. Örneğin, bir konteyner bileşenini doldurmak için formları kullanın.

Bileşenler arasında özel gezinme oluşturmak için bileşenleri ekranlarla kullanırken Odak Yöneticisi'ni kullanın. Kullanıcı bir uygulamada gezinmek için Tab tuşuna bastığında, Odak Yöneticisi bileşenlerin odak alma sırasını belirler. Örneğin, kullanıcının Tab tuşuna bastığında alanları gezebilmesi ve Return (Macintosh) veya Enter'a (Windows) bastığında form gönderebilmesi için bir form uygulamasını özelleştirin.

Odak Yöneticisi hakkında bilgi almak için, bkz. “Özel odak gezintisi oluşturma”, [ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma](#) ve “FocusManager sınıfı”, [ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu](#).

Bir sekme sırası oluşturmak için Erişilebilirlik panelini de kullanabilirsiniz.

#### Ayrıca bkz.

“Görüntüleme ve oluşturma sekme sırası ve okuma sırası” sayfa 317

# Bölüm 15: ActionScript

ActionScript®, Flash uygulamasında kullanılan kodlama dilidir. Uygulamalarınızı doğrusal olmayan bir şekilde oynatmak ve Zaman Çizelgesi'nde temsil edilemeyen ilginç ve karışık işlevler eklemek için ActionScript'i kullanın.

## ActionScript ile çalışma

### ActionScript hakkında

ActionScript® kodlama dili, uygulamanıza karmaşık etkileşimler, oynatma kontrolü ve veri görüntüleri eklemenizi sağlar. Eylemler panelini, Komut Dosyası penceresini veya harici bir düzenleyiciyi kullanarak geliştirme ortamına ActionScript ekleyebilirsiniz.

ActionScript kendi sözdizimi kurallarına, ayrılmış anahtar sözcüklerine uyar ve bilgi saklamak ve geri almak için değişkenleri kullanmanızı sağlar. ActionScript pek çok faydalı görevi gerçekleştirmeniz amacıyla nesneler oluşturmaya izin veren yerleşik sınıflardan oluşmuş geniş bir kütüphane içerir. ActionScript hakkında daha fazla bilgi almak için şu başlıklara bakın:

- ActionScript 3.0'ı Programlama, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_programmingAS3\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_programmingAS3_tr)
- ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu, [www.adobe.com/go/learn\\_flashcs4\\_langref\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_flashcs4_langref_tr)
- Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_learningAS2\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_tr)
- ActionScript 2.0 Dil Başvurusu, [www.adobe.com/go/learn\\_flcs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_flcs4_as2lr_tr)

Kodlamaya başlamak için ActionScript öğelerinin tamamını bilmeniz gerekmez; belirli bir amacınız varsa, basit eylemleri kullanan komut dosyaları oluşturmaya başlayabilirsiniz.

ActionScript ve JavaScript, köklerini ECMAScript kodlama dilinin uluslararası standardı olan ECMA-262 standardından alırlar. Bu nedenle, JavaScript'e aşina olan geliştiriciler ActionScript'e yabancılik çekmeyeceklerdir. ECMAScript hakkında daha fazla bilgi için [ecma-international.org](http://ecma-international.org) adresini ziyaret edin.

### ActionScript belgelerini kullanma

ActionScript'in birden fazla sürümü olduğundan (2.0 ve 3.0) ve bu sürümleri FLA dosyalarınıza dahil etmenin birden çok yolu olduğundan, ActionScript'i öğrenmenin çeşitli farklı yolları vardır.

Bu yardım sistemi ActionScript'le çalışmayı sağlayan grafik kullanıcı arabirimini açıklamaktadır. Bu arabirim Eylemler panelini, Komut Dosyası penceresini, Komut Dosyası Yardımcısı modunu, Çıktı panelini ve Derleyici Hataları panelini içermektedir. Bu konular ActionScript'in tüm sürümleri için geçerlidir.

Adobe'nin diğer ActionScript belgeleri ActionScript sürümleri hakkında tek tek bilgi edinmenize yardımcı olacaktır. Bkz. *ActionScript 3.0'ı Programlama*, *Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme*, *Developing Flash Lite 1.x Applications* ve *Developing Flash Lite 2.x Applications*. ActionScript terimleri hakkında bilgi için birlikte çalıştığınız ActionScript sürümünde bkz. *ActionScript Dil Başvurusu*.

ActionScript 3.0, Flash iş akışı ve bileşenleri hakkında eğitim videoları için şunlara bakın:

- ActionScript 3.0'a başlarken: [www.adobe.com/go/vid0129\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0129_tr)
- ActionScript 3.0 ile etkileşim oluşturma: [www.adobe.com/go/vid0130\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0130_tr)
- Flash iş akışı: [www.adobe.com/go/vid0132\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0132_tr)

- Bileşenleri kullanma: [www.adobe.com/go/vid0133\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0133_tr)

ActionScript hakkında eğitim metinleri için bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr). Şu eğitimler bulunmaktadır:

- Uygulama Oluşturma
- Etkileşim Ekleme
- Nesneler ve Sınıflar ile Çalışma

### ActionScript sürümleri

Flash, farklı türdeki geliştiricilerin ve oynatma donanımının ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla birden fazla ActionScript sürümü içerir.

- ActionScript 3.0 son derece hızlıdır. Bu sürüm, nesneye yönelik programlama kavramına diğer ActionScript sürümlerinden biraz daha fazla aşinalık gerektirir. ActionScript 3.0 ECMAScript tanımlamasıyla tamamen uyumludur, daha iyi XML işleme, iyileştirilmiş bir olay modeli ve ekrandaki öğelerle çalışmak için iyileştirilmiş bir mimari sunar. ActionScript 3.0 kullanan dosyalar ActionScript'in önceki sürümlerini içeremezler.
- ActionScript 2.0'yi öğrenmek ActionScript 3.0'ü öğrenmekten daha kolaydır. Flash Player derlenmiş ActionScript 2.0 kodunu derlenmiş ActionScript 3.0 kodundan daha yavaş çalıştırsa da, daha tasarıma dayalı içerikler gibi ActionScript 2.0 hesaplama açısından yoğun olmayan birçok türde proje için kullanışlıdır. ActionScript 2.0 de ECMAScript tabanlıdır ancak tamamen uyumlu değildir.
- ActionScript 1.0, ActionScript'in en basit halidir ve Flash Lite Player'ın bazı sürümleri tarafından hala kullanılmaktadır. ActionScript 1.0 ve 2.0, aynı FLA dosyası içinde bir arada bulunabilirler.
- Flash Lite 2.x ActionScript, cep telefonları ve mobil cihazlarda çalışan Flash Lite 2.x tarafından desteklenen ActionScript 2.0'in bir alt kümesidir.
- Flash Lite 1.x ActionScript, cep telefonları ve mobil cihazlarda çalışan Flash Lite 1.x tarafından desteklenen ActionScript 1.0'in bir alt kümesidir.

### ActionScript ile çalışma şekilleri

ActionScript'le çalışmanın birkaç yolu vardır.

- Komut Dosyası Yardımcısı modu ActionScript'i, kodu kendiniz yazmadan FLA dosyanıza eklemenizi sağlar. Siz eylemleri seçersiniz ve yazılım her eylem için gerekli olan parametreleri girmeniz amacıyla bir kullanıcı arabirimi sunar. Belirli görevleri yerine getirmek için hangi işlevlerin kullanılacağı hakkında biraz bilginiz olmalıdır ancak sözdizimi öğrenmenize gerek yoktur. Birçok programcı olmayan kişi ve tasarımcı bu modu kullanmaktadır.
- Davranışlar kodu kendiniz yazmadan dosyanıza eklemenizi sağlar. Davranışlar ortak görevler için önceden yazılmış komut dosyalarıdır. Bir davranış ekleyebilir ve sonra onu Davranışlar panelinde kolayca konfigüre edebilirsiniz. Davranışlar sadece ActionScript 2.0 ve önceki sürümlerde bulunur.
- Kendi ActionScript'inizi yazmak size belgeniz üzerinde fazlasıyla esneklik ve kontrol sağlar ancak ActionScript dili ve kurallarına aşina olmanız gerekir.
- Bileşenler, karmaşık işlevleri uygulamanıza yardımcı olan önceden oluşturulmuş film klipleridir. Bir bileşen, onay kutusu gibi basit bir kullanıcı arabirimi kontrolü veya kaydırma bölmesi gibi karmaşık bir kontrol olabilir. Bir bileşenin işlevini ve görünümünü özelleştirebilir ve başka geliştiriciler tarafından oluşturulmuş bileşenleri indirebilirsiniz. Çoğu bileşen, bir bileşeni tetiklemek veya kontrol etmek için bir miktar ActionScript kodu yazmanızı gerektirir. Daha fazla bilgi için, bkz. [ActionScript 3.0 Bileşenleri Hakkında](#), *ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma* veya Bileşenler hakkında, *ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma*, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2components\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2components_tr).

### ActionScript yazma

Geliştirme ortamında ActionScript kodu yazarken, Eylemler panelini veya Komut Dosyası penceresini kullanırsınız. Eylemler paneli ve Komut Dosyası penceresinde, kod ipuçları ve kod renklendirme, kod biçimlendirme, sözdizimi vurgulama, sözdizimi denetimi, hata ayıklama, satır numaraları, kelime kaydırma ve Unicode desteği içeren tam özellikli bir kod düzenleyicisi bulunmaktadır.

- Flash belgenizin parçası olan komut dosyaları (yani, FLA dosyasına gömülü olan komut dosyaları) yazmak için Eylemler panelini kullanın. Eylemler paneli, temel ActionScript dil öğelerine hızlı erişiminizi sağlayan Eylemler araç kutusu ve komut dosyaları oluşturmak için gereken öğelerin size sorulduğu Komut Dosyası Yardımcısı modu gibi özellikler sunar.
- Harici komut dosyaları (yani harici dosyaların içinde saklanan komutlar veya sınıflar) yazmak istiyorsanız, Komut Dosyası penceresini kullanın. (Harici bir AS dosyası oluşturmak için bir metin düzenleyicisi de kullanabilirsiniz.) Komut Dosyası penceresi kod ipuçları, kod renklendirme, sözdizimi denetimi ve otomatik formatlama gibi kod destek özellikleri içerir.

### Ayrıca bkz.

[“Semboller ve ActionScript”](#) sayfa 170

[“Zaman Çizelgeleri ve ActionScript”](#) sayfa 182

[“Ses ve ActionScript”](#) sayfa 287

[“ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme”](#) sayfa 304

[“Çok dilli metin ve ActionScript”](#) sayfa 277

[“ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma”](#) sayfa 321

[“Bir uygulamada ActionScript'i organize etme”](#) sayfa 432

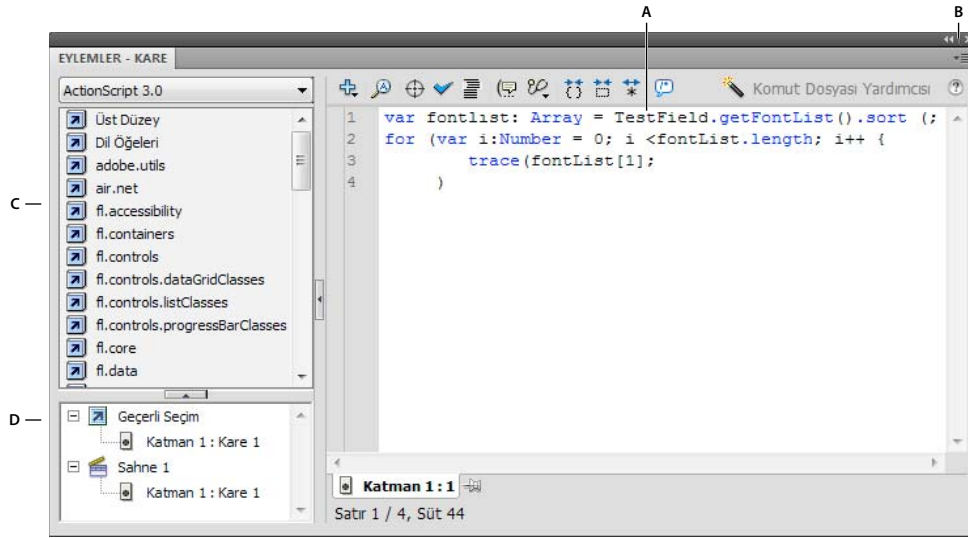
[“ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklama”](#) sayfa 360

[“ActionScript 3.0'da hata ayıklama”](#) sayfa 370

[“Komut Dosyası Yardımcısı modu ve davranışlar”](#) sayfa 345

### Eylemler paneline genel bakış

FLA dosyasına gömülü komut dosyaları oluşturmak için ActionScript'i doğrudan Eylemler panelinin içine girin. Eylemler paneli üç bölmeden oluşur: ActionScript öğelerini kategorilere göre gruplayan Eylemler araç kutusu; Flash dosyanızdaki komut dosyaları arasında hızla hareket etmenizi sağlayan Komut Dosyası gezgini ve içine ActionScript kodunuzu yazdığınız Komut Dosyası bölümü.



A. Komut Dosyası bölümü B. Panel menüsü C. Eylemler araç kutusu D. Komut Dosyası gezgini

### Ayrıca bkz.

“Eylemler panelinde komut dosyalarını iğneleme” sayfa 354

### Eylemler panelini görüntüleme

❖ Pencere > Eylemler'i seçin veya F9 tuşuna basın.

### Eylemler araç kutusunu kullanma

❖ Bir ActionScript ögesini çift tıklatarak veya doğrudan Komut Dosyası bölümüne sürükleyerek Komut Dosyası bölümüne ekleyin.

Eylemler araç kutusu öğeleri kategorilere ayırmasının yanı sıra alfabetik bir dizin de içerir.

### Komut Dosyası bölümünü kullanma

❖ Kodunuzu yazın.

### Eylemler araç kutusunu veya Komut Dosyası bölümünü yeniden boyutlandırma

- Eylemler araç kutusu ve Komut Dosyası bölümü arasında görünen dikey çubuğu sürükleyin.
- Eylemler panelinin üst tarafındaki Araç Kutusunu Göster/Gizle düğmesini  tıklattın.
- Eylemler araç kutusunu daraltmak için dikey çubuğu çift tıklattın; Eylemler araç kutusunu görüntülemek için çubuğu tekrar çift tıklattın.
- Eylemler araç kutusunu genişletmek veya daraltmak için dikey çubuk üzerindeki oku tıklattın.

Eylemler araç kutusu gizli olduğunda, öğelerine erişmek için Ekle (+) düğmesini kullanabilirsiniz.

### Komut Dosyası gezginini kullanma

- Komut Dosyası gezgininde bir öğeyi tıklattın; o öğe ile ilişkili komut dosyası Komut Dosyası bölümünde görünür ve oynatma kafası Zaman Çizelgesi'nde o konuma gider.
- Komut Dosyası kılavuzunda komut dosyasını iğnelemek (yerinde kilitlemek) için bir öğeyi çift tıklattın.

## Eylemleri yazdırma

- 1 Eylemler paneli açılır menüsünden Yazdır'ı seçin.
- 2 Seçenekler'i seçin ve Yazdır'ı tıklatın.

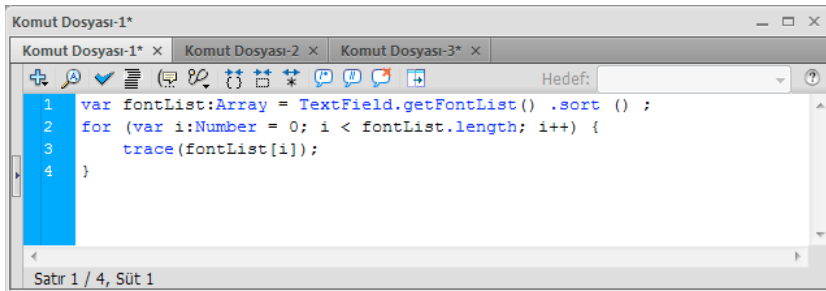
Yazdırılan kopya kendisinden geldiği dosya ile ilgili bilgi içermeyeceğinden, komut dosyasında FLA dosyasının adı gibi bilgiyi bir comment eyleminin içine dahil etmelisiniz.

## Bağlam duyarlı Yardım'a Eylemler panelinden erişme

- 1 Başvurmak üzere bir öğe seçmek için şunlardan herhangi birini yapın:
  - Eylemler paneli araç kutusu bölmesinde (Eylemler panelinin sol tarafındadır) bir ActionScript terimi seçin.
  - Eylemler panelinin Komut Dosyası bölümünde bir ActionScript terimi seçin.
  - Ekleme noktasını, Komut Dosyası bölümündeki Eylemler panelinde bir ActionScript teriminden önce yerleştirin.
- 2 Seçili öğenin Yardım paneli başvuru sayfasını açmak için şunlardan birini yapın:
  - F1 tuşuna basın.
  - Öğeyi sağ tıklatın ve Yardımı Görüntüle'yi seçin.
  - Komut Dosyası bölümünün üstünde Yardım'ı (?) tıklatın.

## Komut Dosyası penceresine genel bakış

Komut Dosyası penceresi uygulamanıza içe aktaracağınız harici komut dosyaları oluşturmanızı sağlar. Bu komut dosyaları ActionScript, Flash İletişim veya Flash JavaScript dosyaları olabilir. Ekle (+) menüsü, oluşturduğunuz komut dosyası türü için kullanılabilen dil öğelerini listeler.



Komut Dosyası penceresi

Birden fazla harici dosyanız açıksa, dosya adları Komut Dosyası penceresinin üst tarafında dizili sekmeler üzerinde görüntülenir.

Komut Dosyası penceresinde şu özellikleri kullanabilirsiniz: Ekle (+) menüsü (Eylemler araç kutusuna benzer), bul ve değiştir, sözdizimi denetimi, sözdizimi renklendirme, otomatik format, kod ipuçları, kod yorumu oluşturma, kod daraltma, hata ayıklama seçenekleri (sadece ActionScript dosyaları) ve kelime kaydırma. Komut Dosyası penceresi ayrıca satır numaralarını ve gizli karakterleri görüntülemenizi sağlar.

Komut Dosyası penceresi Komut Dosyası gezgini, Komut Dosyası Yardımcısı modu ve davranışlar gibi kod destek özelliklerini içermez. Bu özellikler harici bir komut dosyası değil, sadece bir FLA dosyası oluşturma bağlamında kullanışlıdır.

## Ayrıca bkz.

“[Komut dosyaları yazma ve yönetme](#)” sayfa 348

## Komut Dosyası penceresinde harici dosya oluşturma

- 1 Dosya > Yeni'yi seçin.
- 2 Oluşturmak istediğiniz harici dosya türünü seçin (ActionScript dosyası, ActionScript İletişim dosyası veya Flash JavaScript dosyası).

## Varolan dosyayı Komut Dosyası penceresinde düzenleme

- Varolan bir komut dosyasını açmak için Dosya > Aç'ı seçin ve sonra varolan bir AS dosyası açın.
- Zaten açık olan bir komut dosyasını düzenlemek için komut dosyasının adını gösteren belge sekmesini tıklayın.

## Eylemler panelindeki ve Komut Dosyası penceresindeki araçlar

Eylemler paneli ve Komut Dosyası penceresi, ActionScript'te kodlamayı kolaylaştırmaya ve düzene koymaya yardımcı olan kod destek özelliklerine erişmenizi sağlar. Araçlar Eylemler panelini veya Komut Dosyası penceresinden hangisini kullandığınıza bağlı olarak araçlar değişir.

**Komut Dosyasına Yeni Bir Öğe Ekle**  Eylemler araç kutusunda da bulunan dil öğelerini görüntüler. Komut dosyasına eklemek için bir öğe seçin.

**Bul**  Komut Dosyanızın içindeki metni bulur ve değiştirir.

**Hedef Yolu Ekle**  (Sadece Eylemler paneli) Komut dosyasındaki bir eylem için mutlak veya göreceli bir hedef yolu ayarlamanıza yardım eder.

**Sözdizimi Denetimi**  Geçerli dosyadaki sözdizimi hatalarını denetler. Sözdizimi hataları Çıktı panelinde listelenir.

**Otomatik Format**  Komut dosyanızı uygun kodlama sözdizimi ve iyileştirilmiş okunabilirlik için düzenler. Düzenle menüsünde veya Eylemler paneli menüsünde bulunan Tercihler iletişim kutusunda otomatik formatlama tercihlerini ayarlayın.

**Kod İpucu Göster**  Otomatik kod ipucunu kapattıysanız, üzerinde çalıştığınız kod satırıyla ilgili bir kod ipucu görüntülemek için Kod İpucu Göster'i tıklayın.

**Hata Ayıklama Seçenekleri**  (Sadece Eylemler paneli) Hata ayıklarken komut dosyası içinde satır satır ilerleyebilmeniz için kesme noktaları yerleştirir ve kaldırır. Hata ayıklama seçeneklerini ActionScript İletişim veya Flash JavaScript dosyaları için değil, sadece ActionScript dosyaları için kullanabilirsiniz.

**Parantezlerin Arasını Daralt**  Ekleme noktasını içeren parantezler veya küme parantezleri arasında görünen kodu daraltır.

**Seçimi Daralt**  Seçili kod bloğunu daraltır.

**Tümünü Genişlet**  Geçerli komut dosyasında daraltılan kodun tümünü genişletir.

**Blok Yorum Uygula**  Seçili kod bloğunun başlangıcına ve sonuna yorum işaretçileri ekler.

**Satır Yorum Uygula**  Ekleme noktasına veya çok satırlı bir seçimdeki her kod satırının başına, tek satırlık bir yorum işaretleyicisi ekler.

**Yorumu Kaldır**  Yorum işaretçilerini geçerli satırdan veya geçerli seçimin tüm satırlarından kaldırır.

**Araç Kutusunu Göster/Gizle**  Eylemler Araç Kutusunu görüntüler veya gizler.

**Komut Dosyası Yardımcısı**  (Sadece Eylemler paneli) Komut Dosyası Yardımcısı modunda, size komut dosyaları oluşturmak için gereken öğeleri girebileceğiniz bir kullanıcı arabirimi sunulur.

**Yardım**  Komut Dosyası bölümünde seçili ActionScript öğesi için başvuru bilgisini görüntüler. Örneğin, bir `import` ifadesini tıklayıp daha sonra Yardım'ı tıklatarsanız, `import` deyiminin başvuru bilgisi Yardım panelinde görünür.



**Panel menüsü**  (Sadece Eylemler paneli) Eylemler paneli için geçerli olan komutları ve tercihleri içerir. Örneğin, satır numaraları ve kelime kaydırmayı ayarlayabilir, ActionScript tercihlerine erişebilir ve komut dosyalarını içe ya da dışa aktarabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“[Komut dosyaları yazma ve yönetme](#)” sayfa 348

“[ActionScript 3.0'da hata ayıklama](#)” sayfa 370

“[ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklama](#)” sayfa 360

## ActionScript tercihlerini ayarlama

Kodu ister Eylemler panelinde, ister Komut Dosyası penceresinde düzenleyin, tek bir tercih kümesi ayarlayabilir ve değiştirebilirsiniz.

1 Düzenle > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesinde ActionScript'i tıklattın.

2 Şu tercihlerden herhangi birini ayarlayın:

**Otomatik Girinti** Otomatik girinti açık olduğunda, sol parantezden “(“ veya sol küme parantezinden “{“ sonra yazdığınız metin, Sekme Boyutu ayarına göre otomatik girintilenir.

**Sekme Boyutu** Yeni bir satırın girintileneceği karakter sayısını belirler.

**Kod İpuçları** Komut Dosyası bölmesinde kod ipucunu etkinleştirir.

**Gecikme** Kod ipuçlarının gösterilmesinden önceki gecikmeyi (saniye cinsinden) belirtir.

**Font** Komut dosyanız için kullanılan fontu belirtir.

**Dinamik Font Eşleme Kullan** Seçili font ailesinin her karakteri oluşturabildiğinden emin olmak için denetleme yapar. Oluşturamıyorsa, Flash yerine gerekli karakterleri kapsayan bir font ailesi kullanır.

**Aç/İçe Aktar** ActionScript dosyalarını açtığınızda veya içe aktardığınızda kullanılan karakter kodlamasını belirtir.

**Kaydet/Dışa Aktar** ActionScript dosyalarını kaydettiğinizde veya dışa aktardığınızda kullanılan karakter kodlamasını belirtir.

**Değiştirilen Dosyaları Yeniden Yükle** Bir komut dosyası değiştirildiğinde, taşındığında veya silindiğinde ne olacağını belirler. Her Zaman'ı, Hiçbir Zaman'ı veya Sor'u seçin.

- **Her Zaman** Hiçbir uyarı görüntülenmez ve dosya otomatik olarak geri yüklenir.
- **Hiçbir Zaman** Hiçbir uyarı gösterilmez ve dosya geçerli durumda kalır.
- **Sor** (Varsayılan) Bir uyarı görüntülenir ve dosyayı yeniden yükleyip yüklemeyeceğinizi seçebilirsiniz.

Harici komut dosyaları içeren uygulamalar oluştururken, bu tercih siz uygulamayı açtıktan sonra bir grup üyesinin değiştirdiği komut dosyasının üzerine yazmaktan kaçınmanıza veya uygulamayı komut dosyalarının daha eski sürümleriyle yayınlamaktan kaçınmanıza yardım eder. Uyarılar otomatik olarak bir komut dosyasını kapatmanızı ve yeni, değiştirilmiş sürümünü yeniden açmanızı sağlar.

**Sözdizimi Renkleri** Komut dosyalarınızda kod renklendirmesini belirtir.

**Dil** ActionScript 2.0 için bir sınıf yolu veya ActionScript 3.0 için bir kaynak yolu, kütüphane yolu, harici kütüphane yolu ayarlayabildiğiniz ActionScript Ayarları iletişim kutularını açar.

**Ayrıca bkz.**

“ActionScript 3.0 için kaynak yolunu ayarlama” sayfa 385

“ActionScript 2.0 için sınıf yolunu ayarlama” sayfa 384

“Komut dosyalarını içe ve dışa aktarma” sayfa 353

“Kodu formatlama” sayfa 348

“Kod ipuçlarını kullanma” sayfa 355

## Komut Dosyası Yardımcısı modu ve davranışlar

### Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında

ActionScript'te yeniyseniz veya ActionScript dilini ve sözdizimini öğrenmek zorunda kalmadan basit etkileşim eklemek istiyorsanız, Eylemler panelindeki Komut Dosyası Yardımcısı'nı FLA dosyalarınıza ActionScript eklemenize yardım etmesi için kullanabilirsiniz.

Komut Dosyası Yardımcısı, Eylemler araç kutusundan öğeler seçerek komut dosyaları oluşturmanızı sağlar. Bir öğeyi bir defa tıklattığınızda, açıklaması panelin sağ üst tarafında görünür. Bir öğeyi çift tıklattığınızda, öğe Eylemler paneli Komut Dosyası bölümüne eklenir.

Komut Dosyası Yardımcısı modunda, Komut Dosyası bölümünde deyim ekleyebilir, silebilir veya deyimlerin sırasını değiştirebilirsiniz; Komut Dosyası bölümünün üstündeki kutulara eylemler için parametreler girebilirsiniz; metni bulup değiştirebilirsiniz ve komut dosyası satır numaralarını görüntüleyebilirsiniz. Ayrıca bir komut dosyasını *işlenebilir*; yani, nesnenin veya karenin dışına tıklattığınızda Komut Dosyası bölümünde komut dosyasını tutabilirsiniz.

Komut Dosyası Yardımcısı, acemi bir kullanıcının yapabileceği sözdizimi ve mantık hatalarından kaçınmanıza yardım eder. Ancak, Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanmak için ActionScript'e aşina olmanız ve komut dosyalarınızı oluştururken hangi yöntemleri, işlevleri ve değişkenleri kullanacağınızı bilmeniz gerekir. ActionScript hakkında bilgi edinmek için bkz. *Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme* ve *ActionScript 3.0'ı Programlama*.

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0131\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0131_tr).

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında bir eğitim metni için bkz. Komut Dosyası Yardımcısı Modu'nu Kullanma, Flash Eğitimleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr).

### ActionScript yazmak için Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanma

Flash belgesine bir ActionScript 3.0 eylemi eklemek için eylemi bir kareye eklemelisiniz. Flash belgesine bir ActionScript 2.0 (veya öncesi) eylemi eklemek için eylemi bir düğmeye veya film klibine ya da zaman çizelgesindeki bir kareye ekleyin.

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında bir eğitim videosu için bkz. [www.adobe.com/go/vid0131\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0131_tr).

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında bir eğitim metni için bkz. Komut Dosyası Yardımcısı Modu'nu Kullanma, Flash Eğitimleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr).

### Komut Dosyası Yardımcısı modunu başlatma

- 1 Pencere > Eylemler'i seçin.
- 2 Eylemler panelinde, Komut Dosyası Yardımcısı'nı  seçin.

Komut Dosyası Yardımcısı modunda, Eylemler paneli şu şekillerde değişir:

- Ekle (+), Komut Dosyası Yardımcısı modunda farklı bir işleve sahiptir. Eylemler araç kutusundan veya Ekle menüsünden  bir öğe seçtiğinizde, öğe seçili metin bloğunun ardına eklenir.
- Sil (-), Komut Dosyası bölmesindeki geçerli seçimi kaldırmanızı sağlar.
- Yukarı ve aşağı okları, Komut Dosyası bölmesindeki geçerli seçimi kodun içerisinde yukarıya veya aşağıya doğru taşımanızı sağlar.
- Sözdizimi Denetimi , Otomatik Format , Kod İpucu Göster  ve Hata Ayıklama Seçenekleri  düğmeleri ve Eylemler panelinde normalde görünür olan menü öğeleri, Komut Dosyası Yardımcısı modu için geçerli olmadıklarından devre dışı bırakılır.
- Hedef Ekle düğmesi , bir kutuya bir şeyler yazmadıkça devre dışı bırakılır. Hedef Ekle'yi tıklatmak, oluşturulan kodu geçerli kutuya yerleştirir.

**Not:** Komut Dosyası Yardımcısı'nı tıklattığınızda Eylemler paneli ActionScript kodu içeriyorsa, Flash kodu derler. Kod içinde hatalar varsa, geçerli kod seçimini düzeltmedikçe Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanamazsınız. Hatalar, Derleyici Hataları panelinde detaylı olarak tanımlanır.

### Eylem açıklamasını görüntüleme

- Eylemler araç kutusunda bir kategoriyi tıklatarak bu kategorideki eylemleri görüntüleyin ve bir eylemi tıklatın.
- Komut Dosyası bölmesinde bir kod satırını seçin.

Açıklama, Eylemler panelinin üst tarafında görünür.

### Komut Dosyası bölmesine eylem ekleme

- Eylemler araç kutusunda bir kategoriyi tıklatarak bu kategorideki eylemleri görüntüleyin ve sonra ya bir eylemi çift tıklatın ya da eylemi Komut Dosyası bölmesine sürükleyin.
- Ekle'yi (+) tıklatın ve açılır menüden bir eylem seçin..
- Escape tuşuna ve bir kısayol tuşuna basın. (Kısayol tuşlarının bir listesini görüntülemek için Eylemler paneli açılır menüsünden Esc Kısayol Tuşlarını seçin; listeyi gizlemek için bu seçeneği tekrar seçin.)

### Eylem silme

- 1 Komut Dosyası bölmesinde bir deyim seçin.
- 2 Sil'i (-) tıklatın veya Sil tuşuna basın.

### Komut Dosyası bölmesinde bir deyim aşağı veya yukarı taşıma

- 1 Komut Dosyası bölmesinde bir deyim seçin.
- 2 Yukarı veya aşağı oku tıklatın.

### Parametrelerle çalışma

- 1 Komut Dosyası bölmesine bir eylem ekleyin veya içinde bir deyim seçin.
- İlgili parametre seçenekleri Komut Dosyası bölmesinin üstünde görünür.
- 2 Komut Dosyası bölmesinin üstündeki kutulara değerler girin.

## Komut Dosyası'nda metin arama

- Komut dosyasında bulunan belirli bir satıra gitmek için Eylemler paneli açılır menüsünden Satıra Git'i seçin veya Control+G (Windows) ya da Command+G (Macintosh) tuşlarına basın; sonra da satır numarasını girin.
- Metni bulmak için Bul'u  tıklatın, Eylemler paneli açılır menüsünden Bul'u seçin veya Control+F (Windows) ya da Command+F (Macintosh) tuşlarına basın.
- Metni yeniden bulmak için F3 tuşuna basın veya Eylemler paneli açılır menüsünden Yeniden Bul'u seçin.
- Metni değiştirmek için Bul'u tıklatın veya Control+H (Windows) ya da Command+H (Macintosh) tuşlarına basın.

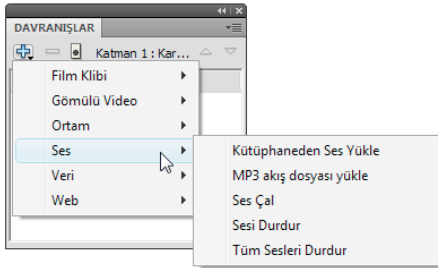
Komut Dosyası Yardımcısı modunda, Değiştir komutu tüm komut dosyasında değil, sadece her eylemin parametre kutusunda metin arar ve değiştirir. Örneğin, Komut Dosyası Yardımcısı modunda tüm gotoAndPlay eylemlerini gotoAndStop ile değiştiremezsiniz.

## Davranışlar hakkında

Davranışlar, FLA dosyanızda bulunan nesnelere ekleyebileceğiniz önceden tanımlanmış komut dosyalarıdır. Davranışlar, kare gezinmesi, harici SWF ve JPEG dosyaları yükleme, film kliplerinin yığma düzenini kontrol etme ve film klipi sürüklemeye gibi işlevler sağlar.

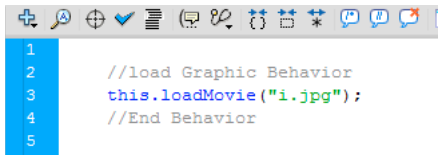
Davranışlar, ActionScript yazmaktan kaçınmanız için pratik bir yol sunar ve ActionScript'in nasıl çalıştığını öğrenmenize yardım edebilir.

Davranışlar sadece ActionScript 2.0 ve öncesi için ve sadece siz harici bir komut dosyasında değil, Eylemler panelinde çalışırken kullanılabilir. Genellikle, belgenizde tetikleyici bir nesne seçersiniz (bir film klipi veya bir düğme gibi), şu örnekte de gösterildiği gibi Davranışlar panelinden Ekle'yi ve daha sonra da davranışı seçersiniz:



Davranışlar panelinden davranış seçme

Davranış nesneye eklenir ve Eylemler panelinde görüntülenir.



Davranışın ActionScript kodu

Davranışlar hakkında bir örnek için, bkz. Flash Örnekleri sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip, sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Behaviors\BehaviorsScrapbook klasörüne gidin.

**Ayrıca bkz.**

“Örnekleri davranışlarla kontrol etme” sayfa 170

“Davranış ekleme ve konfigüre etme” sayfa 171

“Özel davranışlar oluşturma” sayfa 172

## Komut dosyaları yazma ve yönetme

### Kodu formatlama

Kodunuz otomatik olarak veya elle formatlanabilir ve girintilenebilir. Dinamik font eşlemesi kullanıyorsanız, çok dilli metin için uygun fontların kullanıldığından emin olun.

#### Otomatik Format seçeneklerini ayarlayın

1 Şunlardan birini yapın:

- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Tercihler'i seçin.
- Komut Dosyası penceresinde, Düzenle > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.

2 Tercihler iletişim kutusunda, Otomatik Format'ı seçin.

3 Otomatik Format seçeneklerinden birini seçin.

Otomatik Format seçeneklerini ayarladıktan sonra, ayarlarınız otomatik olarak sizin yazacağınız koda uygulanır, ancak varolan bir koda uygulanmaz; varolan bir koda ayarlarınızı elle uygulamalısınız.

#### Otomatik Format ayarlarına göre kod formatlama

- Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresi araç çubuğunda Otomatik Format'ı  tıklatın.
- Panel menüsünden (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Otomatik Format'ı seçin.
- Control+Shift+F (Windows) veya Command+Shift+F (Macintosh) tuşlarına basın.
- Komut Dosyası penceresinde Araçlar > Otomatik Format'ı seçin.

#### Dinamik font eşlemeyi kullanma

- ❖ Dinamik font eşlemeyi açmak veya kapatmak için Tercihler iletişim kutusunda Dinamik Font Eşleme Kullan'ı seçin veya seçimini kaldırın.

Dinamik font eşleme siz komut yazarken performansı artırdığından varsayılan olarak kapalıdır. Çok dilli metin ile çalışıyorsanız, dinamik font eşleme doğru fontların kullanılmasını sağlamaya yardım ettiğinden dinamik font eşlemeyi açın.

#### Otomatik girintiyi kullanma

- ❖ Otomatik girintiyi açmak veya kapatmak için Tercihler iletişim kutusunda Otomatik Girinti'yi seçin veya seçimini kaldırın.

Otomatik girinti açık olduğunda, sol parantezden “(” veya sol küme parantezinden “[” sonra yazdığınız metin, ActionScript tercihlerindeki Sekme Boyutu ayarına göre otomatik olarak girintilenir.

Komut dosyalarınızda, bir satırı seçip Tab tuşuna basarak satırı girintileyebilirsiniz. Girintiyi kaldırmak için satırı seçin ve Shift+Tab tuşlarına basın.

## Kodun yorum bölümleri

Kod yorumları ActionScript derleyicisinin yoksaydığı kod parçalarıdır. Bir yorum satırı, kodunuzun ne yaptığını anlatır veya silmek istemediğiniz kodu geçici olarak devre dışı bırakır. Bir kod satırını çift eğik çizgi işaretiyle (//) başlayarak yorumlayın. Derleyici satırda çift eğik çizgi işaretinin ardından gelen metni yoksayar. Ayrıca bloğun başına bir eğik çizgi işareti ve yıldız işareti (/\*) ve bloğun sonuna bir yıldız işareti ve eğik çizgi işareti (\*/) yerleştirerek daha büyük kod bloklarını yorumlayabilirsiniz.

Bu yorum işaretleyicilerini elle yazabilir veya Eylemler panelinin veya Komut Dosyası penceresinin üst tarafındaki düğmeleri onları eklemek için kullanabilirsiniz.

### Kod satırını yorumlama

- 1 Ekleme noktasını satırın başına veya yorumun başlamasını istediğiniz karakterin olduğu yere yerleştirin.
  - 2 Eylemler panelinin veya Komut Dosyası penceresinin üst tarafındaki Satır Yorum Uygula'yı  tıklatın.
- Bir çift eğik çizgi işareti (//) ekleme noktasına yerleştirilir.

### Birden çok kod satırını yorumlama

- 1 Yorumlanacak satırları seçin. (Seçimin ilk ve son satırları kısmi satırlar olabilir.)
  - 2 Eylemler panelinin veya Komut Dosyası penceresinin üst tarafında Blok Yorum Uygula'yı  tıklatın.
- Blok yorum karakterleri seçimin başına (/\*) ve sonuna (\*/) yerleştirilir.

### Yorum kaldırma

- 1 Ekleme noktasını yorumu içeren satıra yerleştirin veya yorumlanan kod bloğunu seçin.
- 2 Yorumu Kaldır'ı  tıklatın.

## Sözdizimi renklendirmeyi kullanma

ActionScript'te, her dilde olduğu gibi, *sözdizimi* anlam oluşturmak için öğelerin bir araya getirilme şeklidir. Yanlış ActionScript sözdizimi kullanırsanız, komut dosyalarınız çalışmaz.

Sözdizimi hatalarını vurgulamak üzere komut dosyalarınızın parçaları için bir renk kodu ayarlayın. Örneğin, sözdizimi renkleri tercihini anahtar kelimelerin mavi renkte görünmesini sağlamak için ayarladığınızı düşünün. `var` yazdığınızda, `var` sözcüğü mavi renkte görünür. Ancak, yanlışlıkla `vae` yazarsanız, `vae` sözcüğü bir yazım hatası yaptığınızı gösteren siyah renkte kalır.

Şunlardan birini yapın:

- Düzenle > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesinde ActionScript'i tıklayıp Sözdizimi Renkleri ayarlarını belirtin.
- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Tercihler'i seçin ve Sözdizimi Renkleri ayarlarını belirtin.
- Ekleme noktası Komut Dosyası bölmesindeyken, Control-U (Windows) veya Command-U (Macintosh) tuşlarına basın.

**Not:** Eylemler panelinde komut dosyaları yazarken, hedeflediğiniz oynatıcı sürümü tarafından desteklenmeyen komutlar Eylemler araç kutusunda sarı renkte görünür. Örneğin, Flash Player SWF dosyası sürümü Flash 7'ye ayarlıysa, sadece Flash Player 8'in desteklediği ActionScript, Eylemler araç kutusunda sarı renkte görünür.

**Ayrıca bkz.**

“[ActionScript tercihlerini ayarlama](#)” sayfa 344

**Satır numaralarını ve kelime kaydırmayı kullanma**

Kod düzenlediğinizde veya değiştirdiğinizde, satır numaraları kodun daha kolay kaydırılabilir ve ayrıştırılabilir olmasını sağlar. Kelime kaydırma, uzun kod satırlarını yatay olarak kaydırmaktan kaçınmanıza yardım eder (özellikle geliştirme ortamında veya düşük ekran çözünürlüklerinde çalışıyorsanız).

**Satır numaralarını etkinleştirme veya devre dışı bırakma**

- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Satır Numaraları'nı seçin.
- Komut Dosyası penceresinde Görüntüle > Satır Numaraları seçeneklerini belirleyin.
- Control+Shift+L (Windows) veya Command+Shift+L (Macintosh) tuşlarına basın.

**Belirli bir satırı vurgulama**

- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Satıra Git'i seçin.
- Komut Dosyası penceresinde Düzenle > Satıra Git'i seçin.

**Satır kelime kaydırmayı etkinleştirme veya devre dışı bırakma**

- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Kelime Kaydır'ı seçin.
- Komut Dosyası penceresinde Görüntüle > Kelime Kaydır seçeneklerini belirleyin.
- Control+Shift+W (Windows) veya Command+Shift+W (Macintosh) tuşlarına basın.

**Kodun bölümlerini daraltma**

Kodunuzu daha okunabilir ve programlama ve hata ayıklama sırasında içinde daha kolay gezinilebilir hale getirmek için kod bölümlerini tek bir satıra daraltın. Bakmaya gerek duymadığınız bölümleri daraltarak, yazmakta ve içinde hata ayıklamakta olduğunuz koda odaklanabilirsiniz.

**Seçilen kodu daraltma**

- 1 Daraltılacak kodu seçin.
- 2 Seçimi Daralt'ı  tıklatın.

**Küme parantezler veya parantezler arasındaki kodu daraltma**

- 1 Ekleme noktasını küme parantezlerinin veya parantezlerin içerisine yerleştirin.
- 2 Parantezlerin Arasını Daralt'ı  tıklatın.

**Daraltılmış kodu genişletme**

- ❖ Daraltılmış kodun sol tarafında görünen artı işaretini (+) tıklatın. (Kod bloğunu yeniden daraltmak için görünen eksi işaretini (-) tıklatın.)

**Geçerli komut dosyasındaki tüm daraltılmış kodu genişletme**

- ❖ Tümünü Genişlet'i  tıklatın.

## Kısayol tuşları ile ActionScript ekleme

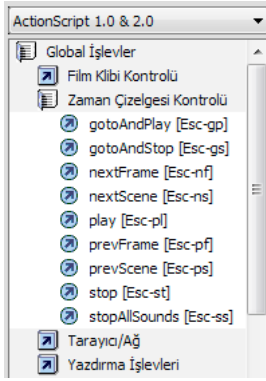
Bir komut dosyasına öğeler eklemek için Escape kısayol tuşlarını kullanın (Escape tuşuna basıp daha sonra başka iki tuşa basarak). Örneğin, Komut Dosyası bölümünde çalışıyorsanız ve Escape+d+o tuşlarına basarsanız, şu kod komut dosyanıza eklenir:

```
do {  
} while ();
```

Ekleme noktası `while` sözcüğünün ardına yerleştirilir, böylece koşulunuzu yazmaya başlayabilirsiniz. Benzer şekilde, Escape+c+h tuşlarına basarsanız, şu kod komut dosyanıza yerleştirilir ve ekleme noktası parantezlerin () arasına yerleştirilir, böylece koşulunuzu yazmaya başlayabilirsiniz:

```
catch () {  
}
```

Hangi komutların Escape kısayol tuşlarına sahip olduğunu öğrenmek için Eylemler paneli menüsünden Escape Kısayol Tuşları'nı seçerek komutları Eylemler araç kutusunda görüntüleyin.



Escape kısayol tuşları

## Gizli karakterleri görüntüleme

Boşluk, sekme ve satır kesmeleri gibi karakterler ActionScript kodunun içinde gizlenir. Bu karakterleri görüntülemeniz gerekebilir; örneğin, bir dize değerinin parçası olmayan çift bayt boşluklar, derleyici hatalarına sebep olduklarından, bunları bulmalı ve kaldırmalısınız.

- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Gizli Karakterler'i seçin.
- Control+Shift+8 (Windows) veya Command+Shift+8 (Macintosh) tuşlarına basın.

Gizli karakterleri görüntülemek için şu semboller kullanılır.

| Gizli karakter   | Sembol |
|------------------|--------|
| Tek bayt boşluk  | .      |
| Çift bayt boşluk |        |
| Sekme            | >>     |
| satır kesmesi    | ¶      |

## Komut dosyasında metin bulma

Bul aracı komut dosyalarınızda metin dizelerini bulmanızı ve değiştirmenizi sağlar.



**Not:** Bir Flash belgesindeki her komut dosyasının içindeki metin boyunca arama yapmak için Film Gezgini'ni kullanın.

### Ayrıca bkz.

“Film Gezgini'ni kullanma” sayfa 25

### Metin bulma

- 1 Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde, Bul'u  tıkklatın veya Control+F (Windows) ya da Command+F (Macintosh) tuşlarına basın.
- 2 Arama dizesi girin.
- 3 Sonrakini Bul'u tıkklatın.

### Komut dosyasında metin bulma ve değıştirme

- 1 Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde, Bul'u  tıkklatın veya Control+F (Windows) ya da Command+F (Macintosh) tuşlarına basın.
- 2 Arama dizesi girin.
- 3 Değıştir kutusuna yeni dizeyi girin.
- 4 Sonrakini Bul'u tıkklatın.
- 5 Dizeyi değıştirmek için Değıştir'i tıkklatın; dizenin tüm tekrarlamalarını değıştirmek için Tümünü Değıştir'i tıkklatın.

### Eylemler panelinde arama tekrarlama

- ❖ Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Yeniden Bul'u seçin.

### Komut Dosyası penceresinde arama tekrarlama

- ❖ Düzenle > Yeniden Bul'u seçin.

### Sözdizimi ve noktalamayı denetleme

FLA dosyasını yayınlamadan ActionScript kodunuzu hızlı bir şekilde denetleyebilirsiniz.

Siz sözdizimini denetlerken, geçerli komut dosyası denetlenir. Geçerli komut dosyası ActionScript sınıflarını çağırırsa, bu sınıflar da denetlenir. FLA dosyasında bulunabilecek diğer komut dosyaları denetlenmez.

ActionScript 2.0 dosyalarında Sözdizimi Denetimi, kodu derleyicide çalıştırır; sözdizimi ve derleyici hataları oluşturur.

ActionScript 3.0 dosyalarında Sözdizimi Denetimi, yalnızca sözdizimi hataları oluşturur. Tür uyumsuzlukları, hatalı dönüş değeri, değışken veya yöntem adı hatalı yazımları gibi derleyici hataları oluşturmak için Kontrol Et > Filmi Test Et komutunu kullanmalısınız.

### Sözdizimi denetimi

- Eylemler paneli veya Komut Dosyası penceresinde Sözdizimi Denetimi'ni  tıkklatın.
- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Sözdizimi Denetimi'ni seçin.
- Komut Dosyası bölmesinin içini tıkklatın ve sonra Control+T (Windows) veya Command+T (Macintosh) tuşlarına basın.

Sözdizimi hataları Derleyici Hataları panelinde listelenir.

**Not:** Komut Dosyası penceresindeki harici bir ActionScript sınıf dosyasında, global sınıf yolu sözdizimi denetimini etkiler. Global sınıf yolu veya kaynak yolu doğru olarak ayarlanmış olsa bile, derleyici bu sınıfın derlenmekte olduğunu farkında olmadığından hataya yol açabilirsiniz. ActionScript 3.0 sınıfları hakkında daha fazla bilgi için, bkz. [Nesneler ve sınıflar](#), ActionScript 3.0'ı Programlama. ActionScript 2.0 sınıflarını derleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Sınıfları derleme ve dışa aktarma, Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_learningAS2\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_tr).

## Noktalama dengesini denetleme

- 1 Komut dosyanızdaki kümeli parantezlerin {}, köşeli parantezlerin [] veya parantezlerin () arasını tıklatın.
- 2 Windows'ta, Control+' (tek tırnak) tuşlarına basın; Macintosh'ta, Command+' (tek tırnak) tuşlarına basın. Küme parantezleri, parantezler ve köşeli parantezlerin arasında kalan metin vurgulanır ve sol noktalamanın kendisine karşılık gelen sağ noktalamanın olduğunu denetleyebilirsiniz.

## Komut dosyalarını içe ve dışa aktarma

Bir komut dosyasını Eylemler paneline veya Komut Dosyası penceresine içe aktarabilirsiniz. Ayrıca komut dosyalarınızı Eylemler panelinden harici ActionScript dosyalarına dışa aktarabilirsiniz. (Komut Dosyası penceresini kullandığınızda, AS dosyasını kaydedebildiğinizden dışa aktarmaya gerek kalmaz.)

Bir dosyayı açarken veya içe aktarırken, komut dosyanızdaki metin beklediğiniz gibi görünmüyorsa, içe aktarma kodlama tercihini değiştirin.

## Harici AS dosyası içe aktarma

- 1 Komut Dosyası bölmesinde, harici komut dosyasının ilk satırını nerede konumlandırmak istiyorsanız ekleme noktasını oraya yerleştirin.
- 2 Şunlardan birini yapın:
  - Eylemler panelinde, panel menüsünden Komut Dosyasını İçe Aktar'ı seçin veya Control+Shift+I (Windows) ya da Command+Shift+I (Macintosh) tuşlarına basın.
  - Komut Dosyası penceresinde, Dosya > Komut Dosyasını İçe Aktar seçeneklerini belirleyin veya Control+Shift+I (Windows) ya da Command+Shift+I (Macintosh) tuşlarına basın.

## Eylemler panelinden komut dosyası dışa aktarma

- 1 Dışa aktarılacak komut dosyasını seçin. Sonra Eylemler paneli menüsünden Komut Dosyasını Dışa Aktar'ı seçin veya Control+Shift+X (Windows) ya da Command+Shift+X (Macintosh) tuşlarına basın.
- 2 ActionScript (AS) dosyasını kaydedin.

## Metin kodlama seçeneklerini ayarlama

- 1 Düzenle > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesindeki ActionScript'i seçin.
- 2 Şu tercihlerden herhangi birini ayarlayın:

**Aç/İçe Aktar** Unicode kodlamasını kullanarak açmak veya içe aktarmak için UTF-8 Kodlamasını seçin ya da sisteminiz tarafından kullanılan geçerli dilin kodlama şeklini kullanarak açmak veya içe aktarmak için Varsayılan Kodlama'yı seçin.

**Kaydet/Dışa Aktar** Unicode kodlamayı kullanarak kaydetmek veya dışa aktarmak için UTF-8 Kodlamasını seçin veya sisteminiz tarafından kullanılan geçerli dil kodlama şeklini kullanarak kaydetmek veya dışa aktarmak için Varsayılan Kodlama'yı seçin.

## Dışa aktarma kodlama uyarısını kapatma veya açma

- 1 Düzenle > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesindeki Uyarılar'ı seçin.
- 2 ActionScript Dosyalarını Dışa Aktarırken Kodlama Çatışmalarında Uyarı'ı seçin veya seçimini kaldırın.

## İçe aktarılmış ve dışa aktarılmış komut dosyaları için kodlama

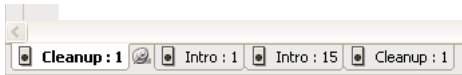
İçe veya dışa aktarılmış ActionScript dosyalarında kullanılacak kodlama türünü belirtmek için ActionScript tercihlerini ayarlayabilirsiniz. UTF-8 Kodlaması, dosyanıza birden çok dil içeren metin dahil etmenizi sağlayan 8 bit Unicode formatıdır; Varsayılan Kodlama sisteminizin geçerli olarak kullandığı dil tarafından desteklenen kodlamadır, *geleneksel kod sayfası* olarak da adlandırılır.

**Önemli:** Bir İngilizce sistemde İngilizce olmayan bir uygulama kullandığınızda, SWF dosya yolunun herhangi bir parçası Multibyte Character Sets (Çok Baytlı Karakter Kümeleri) (MBCS) kodlama şeması kullanılarak temsil edilemeyecek karakterlere sahipse Filmi Test Et komutu başarısız olur. Örneğin, Japonca bir sistemde çalışan Japonca yollar İngilizce bir sistemde çalışmaz. İngilizce sistemlerde sadece İngilizce yol adları kullandığınızdan emin olun. Filmi Test Et oynatıcısını kullanan tüm uygulama alanları bu sınırlamaya tabidir.

## Eylemler panelinde komut dosyalarını işleme

FLA dosyanızın içindeki kodu merkezi konumda organize etmezseniz veya davranışları kullanıyorsanız, aralarında rahatlıkla hareket etmek için Eylemler panelindeki tek komut dosyalarını işleyebilirsiniz. Bir komut dosyasını *işlemek*, Eylemler panelinde kodun konumunu açık tutabileceğiniz ve açık komut dosyaları arasında rahatlıkla tıklatabileceğiniz anlamına gelir. Bu özellikle hata ayıklarken faydalıdır.

Aşağıdaki şekilde, Zaman Çizelgesi'ndeki geçerli konumla ilişkili komut dosyası Cleanup adlı katmanda Kare 1 üzerindedir. (Sol uçtaki sekme zaman çizgisi boyunca konumunuzu sürekli takip eder.) Bu komut dosyası da işlenmiştir (en sağdaki sekme olarak gösterilmektedir). Başka iki komut dosyası işlenmiştir: Kare 1 üzerinde bir tane ve diğeri Intro adındaki katmanın Kare 15'i üzerinde. Sekmeleri tıklatarak veya klavye kısayollarını kullanarak işlenmiş komut dosyaları arasında hareket edebilirsiniz. İşlenmiş komut dosyaları arasında hareket etmek zaman çizelgesindeki geçerli konumunuzu değiştirmez.



*İşlenmiş bir komut dosyası*

 *Komut Dosyası bölmesindeki içerik zaman çizelgesinde seçtiğiniz konumu yansıtmak üzere değişmiyorsa, Komut Dosyası bölmesi muhtemelen sabit bir komut dosyası görüntülenmektedir. Zaman çizelgesi boyunca konumunuzla ilişkili komut dosyasını görüntülemek için Komut Dosyası bölmesinin sol alt tarafındaki sekmeyi tıklatın.*

### Ayrıca bkz.

[“ActionScript 3.0'da hata ayıklama”](#) sayfa 370

[“ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklama”](#) sayfa 360

## Komut dosyası işleme

- 1 Komut dosyasının Eylemler panelinde Komut Dosyası bölmesinin sol alt tarafındaki bir sekmede görünmesi için Zaman Çizelgesi'ni tıklatın.

2 Şunlardan birini yapın:

- Sekmenin sağ tarafındaki Raptiye simgesini tıklatın.
- Sekmeyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Komut Dosyasını İğnele'yi seçin.
- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Komut Dosyasını İğnele'yi seçin.

### Komut dosyasını çözme

- Eylemler panelinde Komut Dosyası bölmesinin sol alt tarafındaki bir sekme içinde iğnelenmiş bir komut dosyası görünürse, sekmenin sağ tarafındaki Raptiye simgesini tıklatın.
- Bir sekmeyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Komut Dosyasını Kapat'ı veya Tüm Komut Dosyalarını Kapat'ı seçin.
- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Komut Dosyasını Kapat'ı veya Tüm Komut Dosyalarını Kapat'ı seçin.

### İğnelenmiş komut dosyaları için klavye kısayolları

Ekleme noktası Komut Dosyası bölmesinin içindeyken, iğnelenmiş komut dosyalarıyla çalışmak için şu klavye kısayollarını kullanın.

| Eylem                        | Windows kısayol tuşu           | Macintosh kısayol tuşu |
|------------------------------|--------------------------------|------------------------|
| Komut dosyasını iğneleme     | Control+= (eşittir işareti)    | Command+=              |
| Komut dosyasını çözme        | Control+- (eksi işareti)       | Command+-              |
| Odağı sağdaki sekmeye taşıma | Control+Shift+. (nokta)        | Command+Shift+.        |
| Odağı soldaki sekmeye taşıma | Control+Shift+, (virgül)       | Command+Shift+,        |
| Tüm komut dosyalarını çözme  | Control+Shift+- (eksi işareti) | Command+Shift+-        |

### Hedef yolları ekleme

Çoğu komut dosyası eylemi film kliplerini, düğmeleri ve diğer sembol örneklerini etkiler. Kodunuza bir *hedef yolu*, yani hedeflemek istediğiniz örneğin adresi, ekleyerek zaman çizelgesindeki sembol örneklerine başvurabilirsiniz. Mutlak ya da göreceli bir hedef yolu ayarlayabilirsiniz. Mutlak bir yol, örneğin adresini tam olarak içerir. Göreceli bir yol sadece adresin, FLA dosyasındaki komut dosyasının kendi adresinden farklı olan parçasını içerir ve komut dosyası başka bir konuma taşındıktan sonra çalışmaz.

- 1 Eylemler panelinde komut dosyanızda bir eylem seçin.
- 2 Hedef Yolu Ekle'yi  tıklatın.
- 3 Hedef örneğinin yolunu girin veya hedefi listeden seçin.
- 4 Mutlak ya da Göreceli yol seçeneğini seçin.

### Kod ipuçlarını kullanma

Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde çalışırken, yazılım girmekte olduğunuz eylemi algılayabilir ve bir *kod ipucu* görüntüleyebilir. İki tür kod ipucu vardır: o eylemin sözdiziminin tamamını içeren bir araç ipucu ve yöntem ve özellik adları gibi olası ActionScript öğelerini listeleyen bir açılır menü (bazen bir *kod tamamlama* biçimi olarak adlandırılır).

Kod ipuçları varsayılan olarak etkindir. Tercihleri ayarlayarak, kod ipuçlarını devre dışı bırakabilir veya ne kadar hızlı görüneceklerini belirleyebilirsiniz. Kod ipuçları tercihlerde devre dışı bırakıldığında, hala el ile belirli bir komut için bir kod ipucu görüntüleyebilirsiniz.

**Not:** ActionScript 2.0'da oluşturduğunuz bir değişken veya nesne için kod ipuçlarını görüntüleyemiyorsanız, ancak kod ipuçları ActionScript tercihlerinde etkinse, değişkeni veya nesneyi uygun son ek ile adlandırdığınızdan veya değişken ya da nesne için katı tiplere kullandığınızdan emin olun.

### Otomatik kod ipuçlarının tercih ayarlarını belirtme

- Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde, Düzenle > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin, Kategori listesinde ActionScript'i seçin ve daha sonra da Kod İpuçları'nı etkinleştirin veya devre dışı bırakın.
- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst tarafındaki) Tercihler'i seçin ve ActionScript tercihlerinde Kod İpuçları'nı etkinleştirin veya devre dışı bırakın.

### Kod ipuçları için gecikme belirtme

- Eylemler paneli veya Komut Dosyası penceresinde, Düzenle > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
- Kategori listesinde ActionScript'i seçin.
- Saniye cinsinden bir gecikme miktarı seçmek için kaydırıcıyı kullanın.

### Araç ipucu stili kod ipuçlarını kullanma

- Parantez gerektiren bir öğeden sonra bir sol parantez "(" yazarak kod ipucunu görüntüleyin (örneğin, bir yöntem adından, `if` veya `do...while` gibi bir komuttan sonra).

```
if (
    1 2 if ( koşul ) {
}

my_array.splice(
    Array.splice(başlangıçDizini:int,silmeSayımı:uint,değerler:değişken uzunluklu argüman):Array
```

Sol parantezler kod ipuçlarını çağırır

- Parametre için bir değer girin.

Birden çok parametre için değerleri virgüllerle ayırın. `for` döngüsü gibi işlevler ve deyimler için parametreleri noktalı virgüllerle ayırın.

`gotoAndPlay()` veya `for` gibi aşırı yüklü olan komutlar (farklı parametre kümeleriyle çağırılabilen işlevler ve yöntemler) ayarlamak istediğiniz parametreleri seçmenizi sağlayan bir gösterge görüntüler. Parametreyi seçmek için küçük okları tıklatın veya Control+Sol Ok ve Control+Sağ Ok tuşlarına basın.

```
for (
  1 2 for ( baş; koşul; ileri ) {
  }
```

```
for (
  2 2 for ( $nesne$ içinde $adımLAYICI$ ) {
  }
```

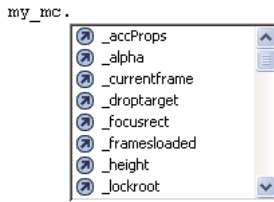
Birden çok parametre kümesi olan bir kod ipucu

3 Kod ipucuna son vermek için şunlardan birini yapın:

- Bir sağ parantez yazın ")".
- Deyimin dışında fareyi tıklatın.
- Escape tuşuna basın.

### Menü stili kod ipuçları kullanın:

1 Bir değişken veya nesne adından sonra bir nokta koyarak kod ipucunu görüntüleyin.



Menü tipi kod ipuçları

2 Kod ipuçları arasında gezinmek için Yukarı ve Aşağı Ok tuşlarını kullanın.

3 Menüden bir öğe seçmek için Enter veya Sekme tuşuna basın veya öğeyi çift tıklatın.

4 Kod ipucuna son vermek için şunlardan birini yapın:

- Menü öğelerinden birini seçin.
- Menü penceresinin yukarısını veya aşağısını tıklatın.
- Daha önce bir sol parantez yazdıysanız "(", bir sağ parantez yazın ")".
- Escape tuşuna basın.

### Kod ipucunu elle görüntüleme

1 Aşağıdaki konumlar gibi kod ipuçlarının görünebileceği bir kod konumunun içini tıklatın:

- Bir özellik veya yöntemin girilmek zorunda olduğu bir deyim ya da komuttan sonraki noktanın (.) sonrası
- Bir yöntem adında parantezlerin [()] arası

2 Şunlardan birini yapın:

- Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresi araç çubuğunda Kod İpucu Göster'i  tıklatın.
- Control+Boşluk Çubuğu (Windows) veya Command+Boşluk Çubuğu (Macintosh) tuşlarına basın.
- Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Kod İpucu Göster'i seçin.

## Yazılımı yeniden başlatmadan kod ipuçlarını yeniden yükleme

❖ Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Kod İpuçlarını Yeniden Yükle'yi seçin.

Özel yöntemler yazarak Komut Dosyası Yardımcısı modunu özelleştirirseniz, bu işlemi yapmanız gerekebilir.

## Kod ipuçlarını tetikleme

Kod ipuçlarını çeşitli şekillerde tetikleyebilirsiniz.

### Nesneler için katı tiplendirme

ActionScript 2.0 kullandığınızda ve yerleşik sınıf tabanlı bir değişken için (Button, Array, vs. gibi) katı tiplendirme kullandığınızda, Komut Dosyası bölmesi değişken için kod ipuçları görüntüler. Örneğin, aşağıdaki iki satırdan oluşan kodu girdiğinizi varsayın:

```
var foo:Array = new Array();
foo.
```

Siz noktayı (.) girer girmez, değişkeni bir dizi olarak yazdığınızdan, Flash açılır bir menüde Array nesneleri için geçerli bir yöntemler ve özellikler listesi görüntüler.

### Son ekler ve kod ipuçları

ActionScript 1.0 kullanıyorsanız veya nesneler için siz onları tam olarak yazmadan kod ipuçları görüntülemek istiyorsanız, nesneyi oluştururken her birinin adına bir son ek ekleyin. Örneğin, Camera sınıfı için kod ipucunu tetikleyen son ek `_cam` ekidir. Şu kodu yazdığınızı varsayın:

```
var my_array = new Array();
var my_cam = Camera.get();
```

Daha sonra `my_cam` ve sonrasında bir nokta girdiğinizde, Camera nesnesi için kod ipuçları görünür.

Sahne Alanı'nda görünen nesneler için son eki Özellik denetçisinde Örnek Adı kutusu içerisinde kullanın. Örneğin, MovieClip nesneleri için kod ipuçları görüntülemek üzere tüm MovieClip nesnelerine `_mc` son ekini içeren örnek adları atamak için Özellik denetçisini kullanın. Sonra, her ardından nokta gelen örnek adı yazdığınızda, kod ipuçları görünür.



*Bir nesne için katı yazma kullandığınızda kod ipuçlarını tetiklemek için son ekler gerekli olmasa da, devamlı olarak son ek kullanmanız kodunuzun anlaşılır olmasına yardımcı olur.*

Şu tablo, ActionScript 2.0'da kod ipuçlarını tetikleyen son ekleri listeler:

| Nesne türü      | Değişken son ek     |
|-----------------|---------------------|
| Array           | <code>_array</code> |
| Button          | <code>_btn</code>   |
| Camera          | <code>_cam</code>   |
| Renk            | <code>_color</code> |
| ContextMenu     | <code>_cm</code>    |
| ContextMenuItem | <code>_cmi</code>   |
| Date            | <code>_date</code>  |
| Error           | <code>_err</code>   |
| LoadVars        | <code>_lv</code>    |

| Nesne türü      | Değişken son ek |
|-----------------|-----------------|
| LocalConnection | _lc             |
| Microphone      | _mic            |
| MovieClip       | _mc             |
| MovieClipLoader | _mcl            |
| PrintJob        | _pj             |
| NetConnection   | _nc             |
| NetStream       | _ns             |
| SharedObject    | _so             |
| Sound           | _sound          |
| String          | _str            |
| TextField       | _txt            |
| TextFormat      | _fmt            |
| Video           | _video          |
| XML             | _xml            |
| XMLNode         | _xmlnode        |
| XMLSocket       | _xmlsocket      |

### Yorumlar ve kod ipuçları

Bir nesnenin kod ipuçları için sınıfını belirlemek üzere ActionScript yorumlarını kullanabilirsiniz. Şu örnekte, bir yorum ActionScript'e `theObject` örneğinin sınıfının `Object` olduğunu söyler, vs.

```
// Object theObject; // Array theArray; // MovieClip theMC;
```

Sonrasında bir nokta gelen `theMC` metnini girdiğinizde, `MovieClip` yöntemleri ve özellikleri listesini görüntüleyen kod ipuçları görünür. Sonrasında bir nokta gelen `theArray` metnini girerseniz, `Array` yöntemleri ve özellikleri listesini görüntüleyen kod ipuçları görünür, vs.

Ancak bu tekniğin yerine, Adobe size katı veri yazımını veya son ekleri kullanmanızı önerir, çünkü bu teknikler kod ipuçlarını otomatik olarak etkinleştirir ve kodunuzun daha anlaşılır olmasını sağlar.

### Ayrıca bkz.

Veri türleri

Veri türleri açıklamaları

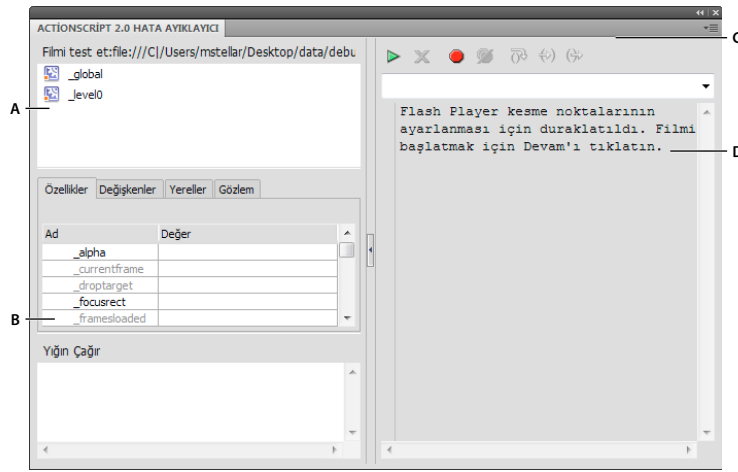


## ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklama

### ActionScript 1.0 ve 2.0 komut dosyalarınızda hata ayıklama

SWF dosyanız Flash Player'da çalıştırılırken, ActionScript 2.0 hata ayıklayıcı ActionScript 1.0 ve 2.0 hatalarını bulmanıza yardımcı olur. ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklamak için Flash'ı kullanırken, SWF dosyalarınızı Flash ile birlikte otomatik kurulan Flash Player'ın hata ayıklayıcı sürümünde görüntülersiniz. Flash Player'ın tek başına çalışan bir ayıklayıcı sürümünü kurmak için /Kurulu Flash dizini/Players/Debug/ dizinindeki yükleyiciyi çalıştırın.

ActionScript 2.0 Hata Ayıklayıcı, Flash Player'da yüklü film kliplerinin hiyerarşik bir görüntüleme listesini gösterir. SWF dosyası oynatılırken ActionScript 2.0 Hata Ayıklayıcıyı kullanarak, değişken ile özellik değerlerini görüntüleyebilir ve değiştirebilirsiniz. Ayrıca SWF dosyasını durdurmak için kesme noktaları kullanıp ActionScript kodu içinde satır satır ilerleyebilirsiniz. Sonra da komut dosyalarınıza geri dönebilir ve hatasız sonuç vermeleri için onları düzenleyebilirsiniz.



A. Görüntüleme listesi B. Özellikler listesi C. Araç çubuğu D. Kod görünümü

Hata Ayıklayıcı panelinin bölgelerini yeniden boyutlandırabilirsiniz. İşaretçiniz her bir bölge arasında değiştiğinde, Görüntüleme listesi, Gözlem listesi ve kod görünümünü yeniden boyutlandırmak için sürükleyin. Ayrıca Hata Ayıklayıcı'nın iki tarafından birini tam boyuta genişletmek için yatay çubuğu tıklatabilirsiniz.

Etkinleştirildikten sonra, Hata Ayıklayıcı durum çubuğu dosyanın URL'sini veya yerel yolunu görüntüler, dosyanın test ortamında mı yoksa uzak bir yerden mi oynatıldığını belirtir ve film klipi görüntüleme listesinin canlı bir görünümünü verir. Film klipleri dosyaya eklendiğinde veya dosyadan kaldırıldığında, görüntüleme listesi değişiklikleri anında yansıtır.

**Not:** ActionScript 2.0 ve 3.0 hata ayıklayıcıları arasında önemli farklar vardır. ActionScript 3.0 hata ayıklayıcı hakkında daha fazla bilgi için bkz. "[ActionScript 3.0'da hata ayıklama](#)" sayfa 370

**Filmi Test Et komutu ve klavye kontrolleri**

Kontrol Et > Filmi Test Et komutunu klavye kontrolleri (sekme, `Key.addListener()` kullanılarak oluşturulan klavye kısayolları, vs.) uygulayan SWF dosyalarını test etmek üzere kullanmak için, Filmi Test Et penceresinde Kontrol Et > Klavye Kısayollarını Devre Dışı Bırak'ı seçin. Bu seçeneği seçmek geliştirme ortamının tuş girişlerini "kapmasını" engeller ve bu tuş girişlerinin oynatıcının içine girmesini sağlar. Örneğin, geliştirme ortamında Control+U Tercihler iletişim kutusunu açar. Filmi Test Et'i kullanırken, komut dosyanız Control+U kısayolunu ekrandaki metnin altını çizen bir eyleme atarsa, Control+U tuşlarına basmak metnin altını çizen eylemi çalıştırmak yerine Tercihler iletişim kutusunu açar. Control+U komutunun oynatıcıya geçmesine izin vermek için Filmi Test Et penceresinde Kontrol Et > Klavye Kısayollarını Devre Dışı Bırak'ı seçmelisiniz.

**Önemli:** Bir İngilizce sistemde İngilizce olmayan bir uygulama kullandığınızda, SWF dosya yolunun herhangi bir parçası MBCS kodlama düzeniyle temsil edilemeyecek karakterlere sahipse, Filmi Test Et komutu hata verir. Örneğin, Japonca yollar İngilizce bir sistemde çalışmaz.

**Diğer hata ayıklama araçları**

Ayrıca Flash şu hata ayıklama araçlarını sağlar:

- Derleyici Hataları paneli, Flash komut dosyalarınızı derlediğinde karşılaşılan hataları görüntüler
- Çıktı paneli, çalışma zamanı hata mesajlarını ve değişkenler ile nesne listelerini görüntüler
- `trace()` komutu, Çıktı paneline programlama notları ve ifadelerin değerlerini gönderir
- `throw` ve `try...catch...finally` komutları, çalışma zamanı hatalarını komut dosyanızın içinde test edip bunları düzeltmenize izin verir.

**Yerel SWF dosyasında hata ayıklama**

1 FLA belgesini açın.

2 Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla'yı seçin.

Bu komut SWF dosyasını hata ayıklama bilgileriyle birlikte dışa aktarır (SWD dosyası). Hata Ayıklayıcı'yı açar ve SWF dosyasını test ortamında açar. SWD dosyası ActionScript'te hata ayıklamak için kullanılır ve kesme noktaları kullanıp kod içinde ilerlemenizi sağlayan bilgi içerir.

**Uzak ActionScript 2.0 SWF dosyasında hata ayıklama**

Uzak bir SWF dosyasında, Debug Flash Player'ın tek başına çalışan, ActiveX veya *Flash kurulum dizini*/Players/Debug/ dizininde bulabileceğiniz eklenti sürümünü kullanarak hata ayıklayabilirsiniz.

Dosyada uzaktan hata ayıklamaya izin vermek için Yayınlama ayarlarında hata ayıklamayı etkinleştirin. Ayrıca dosyanızı, sadece güvenilir kullanıcıların bu dosyada hata ayıklayabilmelerini sağlamak için bir hata ayıklama şifresi ile yayınlatabilirsiniz.

JavaScript veya HTML'de olduğu gibi, kullanıcılar ActionScript'te sunucu tarafı değişkenlerini görüntüleyebilirler. Değişkenleri güvenli bir şekilde saklamak için dosyanızda saklamak yerine bir sunucu tarafı uygulamasına gönderin. Ancak, bir geliştirici olarak film klibi yapıları gibi açığa çıkarmak istemediğiniz başka meslek sırlarınız olabilir. Çalışmanızı korumak için bir hata ayıklama şifresi kullanabilirsiniz.

**SWF dosyasında uzaktan hata ayıklamayı etkinleştirme ve hata ayıklama şifresi belirleme**

1 FLA dosyasını açın.

2 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.

3 Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Hata Ayıklamaya İzin Ver'i seçin.

4 Bir şifre belirlemek için Şifre kutusuna bir şifre girin.

Bu şifreyi belirledikten sonra, şifre olmadan hiç kimse hata ayıklayıcıya bilgi indiremez.

5 Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kapatın ve şu komutlardan birini seçin:

- Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla
- Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar
- Dosya > Yayınla

Flash, .swd uzantısı içeren bir hata ayıklama dosyası oluşturur ve bu dosyayı SWF dosyası ile aynı dizine kaydeder. SWD dosyası ActionScript'te hata ayıklamak için kullanılır ve kesme noktaları kullanıp kod içinde ilerlemenizi sağlayan bilgi içerir.

6 SWF dosyası ile SWD dosyasını web sunucunuzda aynı dizine yükleyin veya yerel sunucuda bir uzaktan hata ayıklama oturumu gerçekleştirmek için yerel makinede bırakın.

SWD dosyası, SWF dosyası ile aynı dizinde olmasa bile uzaktan hata ayıklayabilirsiniz ancak Hata Ayıklayıcı kesme noktası bilgisine sahip değildir, dolayısıyla kod içinde ilerleyemezsiniz.

7 Flash'ta, Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başlat > ActionScript 2.0 seçeneklerini belirleyin.

Flash, ActionScript 2.0 Hata Ayıklayıcı paneli açar ve hata ayıklayıcı bir Flash Player'ın bağlanmasını bekler. Debug Flash Player'ı 2 dakika içinde başlatmanız gerekir. İki dakikadan daha uzun süre geçerse, bu adımı tekrarlayın.

8 Flash Player eklentisinin hata ayıklayıcı sürümünde, ActiveX kontrolünde veya tek başına çalışan oynatıcıda SWF dosyasını açın. Tek başına çalışan hata ayıklama oynatıcısı *Flash kurulum dizini/Players/Debug/* dizininde bulunur.

Hata ayıklama oturumu, hata ayıklama oynatıcısı Flash ActionScript 2.0 Hata Ayıklayıcı paneline bağlandığında başlar.

## Hata ayıklayıcıyı uzak konumdan etkinleştirme

1 Flash geliştirme uygulamasını zaten açık değilse, açın.

2 Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başla > ActionScript 2.0 seçeneklerini belirleyin.

3 Bir tarayıcıda veya tek başına çalışan oynatıcının hata ayıklayıcı sürümünde, yayınlanmış SWF dosyasını uzak konumdan açın. SWD dosyasının SWF dosyası ile aynı klasörde olduğundan emin olun.

Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusu görünmezse, bağlam menüsünü görüntülemek için SWF dosyasında sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Hata Ayıklayıcı'yı seçin.

4 Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusunda, Yerel Makineyi veya Diğer Makine'yi seçin:

- Flash Player'ın hata ayıklayıcı sürümü ve Flash geliştirme uygulaması aynı bilgisayardaysa, Yerel Makine'yi seçin.
- Flash Player'ın hata ayıklayıcı sürümü ve Flash geliştirme uygulaması aynı bilgisayarda değilse, Diğer Makine'yi seçin. Flash geliştirme uygulamasını çalıştıran bilgisayarın IP adresini girin.
- Hata ayıklayıcı bulunamadığında Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusunun kullanıcıya bir hata ayıklayıcı konumu sormasını engellemek için, Başlatma sırasında bu iletişim kutusunu gösterme onay kutusunu seçin. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir.

5 Ayarladıysanız, hata ayıklama şifrenizi girin.

SWF dosyasının görüntüleme listesi Hata Ayıklayıcı'da görünür. SWF dosyası oynatmıyorsa, Hata Ayıklayıcı duraklatılmış olabilir; bu nedenle başlatmak için Devam'ı tıklatın.

## Hata Ayıklayıcı'daki değişkenlerin değerlerini görüntüleme ve değiştirme

Hata Ayıklayıcı'daki Değişkenler sekmesi, SWF dosyasının görüntüleme listesinde seçili olan global ve zaman çizelgesi değişkenlerinin adlarını ve değerlerini gösterir. Değişkenler sekmesinde bir değişkenin değerini değiştirirseniz, bu değişim SWF dosyasına dosya çalışırken yansıtılır. Örneğin, bir oyunda çarpışma algılamasını test etmek üzere, topu bir duvarın yanında doğru yerde konumlandırmak için değişken değerini girebilirsiniz.

Hata Ayıklayıcı'daki Yereller sekmesi, SWF dosyasının durdurulduğu ActionScript satırında, bir kesme noktasında veya kullanıcı tanımlı işlevin başka herhangi bir yerinde bulunan yerel değişkenlerin adlarını ve değerlerini gösterir.

### Ayrıca bkz.

“SWF dosyasının nesnelerini ve değişkenlerini listeleme” sayfa 364

### Değişkeni ve değerini görüntüleme

- 1 Hata Ayıklayıcı görüntüleme listesinde, değişkeni içeren film klibini seçin. (Global değişkenleri görüntülemek için görüntüleme listesinde `_global` klibini seçin.)
- 2 Değişkenler sekmesini tıklatın.

Görüntüleme listesi, SWF dosyası çalışırken otomatik olarak güncellenir.

**Not:** Bir film klibi SWF dosyasındaki belirli bir kareden kaldırılırsa, o film klibi de, kendi değişkeni ve değişken adıyla birlikte, Hata Ayıklayıcı'daki görüntüleme listesinden kaldırılır. Ancak, değişkeni Gözlem listesinde işaretliyse, onu hala Gözlem sekmesinde görüntüleyebilirsiniz.

### Değişkenin değerini değiştirme

- ❖ Hata Ayıklayıcı paneli Değişkenler sekmesinde, değeri çift tıklatın ve yeni bir değer girin.

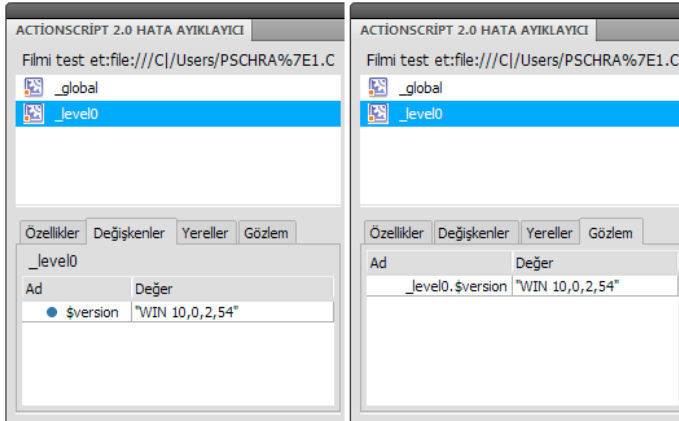
Bir dize (tırnak işaretleriyle çevrelenmiş herhangi bir değer), bir sayı veya bir Boolean değeri (`true` veya `false`) girin. Bir ifade giremezsiniz (örneğin, `eval("name:" + i)` veya `x + 2`).

**Not:** Test ortamında Çıktı paneline bir ifadenin değerini yazmak için `trace()` komutunu kullanın.

### Gözlem listesini kullanma

Önemli bir takım değerleri izlemek için onları Gözlem listesinde işaretleyebilirsiniz. Gözlem listesi, değişkenin mutlak yolunu ve değerini gösterir. Gözlem listesine yeni bir değişken değeri de girebilirsiniz. Gözlem listesi, sadece `_global` veya `_root` gibi mutlak bir hedef yolu kullanarak eriştiğiniz değişkenleri gösterir.

Gözlem listesine yerel bir değişken eklerseniz, değişkenin değeri sadece Flash Player değişkenin kapsamı içinde bulunan bir ActionScript satırında durdurulduğunda görünür. Diğer tüm değişkenler SWF dosyası oynatılırken görünür. Hata Ayıklayıcı değişkenin değerini bulamazsa, değer tanımsız olarak listelenir.



Gözlem listesi için işaretlenen değişkenler ve Gözlem listesindeki değişkenler

### Gözlem listesine değişkenler ekleme

- Değişkenler veya Yereller sekmesinde, seçili bir değişkeni sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh); sonra da bağlam menüsünden Gözlem'i seçin. Değişkenin yanında mavi bir nokta görünür.
- Gözlem sekmesinde, sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Ekle'yi seçin. Ad sütununu çift tıklatın ve değişken adının hedef yolunu girin.

### Gözlem listesinden değişkenleri kaldırma

- ❖ Gözlem sekmesinde veya Değişkenler sekmesinde, sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kaldır'ı seçin.

### Film klibi özelliklerini görüntüleme ve düzenlenebilir özellikleri değiştirme

Hata Ayıklayıcı'nın Özellikler sekmesi, Sahne Alanı'ndaki herhangi bir film klibinin tüm özellik değerlerini gösterir. Bir değeri değiştirirseniz, SWF dosyası çalışırken dosyadaki etkisini görebilirsiniz. (Bazı film klibi özellikleri salt okunurdur ve değiştirilemezler.)

### Hata Ayıklayıcı'da film klibinin özelliklerini görüntüleme

- 1 Görüntüleme listesinden bir film klibi seçin.
- 2 Hata Ayıklayıcı'da Özellikler sekmesini tıklatın.

### Özellik değerini değiştirme

- ❖ Hata Ayıklayıcı'nın Özellikler sekmesinde, değeri çift tıklatın ve yeni bir değer girin.

Bir dize (tırnak işaretleriyle çevrelenmiş herhangi bir değer), bir sayı veya bir Boolean değeri (true veya false) girin. Bir ifade (örneğin,  $x + 50$ ) veya nesne ya da dizi değerleri (örneğin, {id: "rogue"} veya [1, 2, 3]) giremezsiniz.

**Not:** Test ortamında Çıktı paneline bir ifadenin değerini yazmak için `trace()` komutunu kullanın.

### SWF dosyasının nesnelerini ve değişkenlerini listeleme

Bir SWF dosyasının nesnelerini listelemek için doğru hedef yolunu ve örnek adlarını bulmakta faydalı olan Nesneleri Listele komutunu kullanın. Bir SWF dosyasının değişkenlerini listelemek için Değişkenleri Listele komutunu bir değişkenin adını ve hedef yolunu bulabilmek amacıyla kullanın.

Nesneleri Listele veya Değişkenleri Listele komutunu seçmek Çıktı panelinin içeriklerini temizler. Bu bilgiyi kaybetmek istemiyorsanız, komutu seçmeden önce Çıktı Paneli menüsünden Dosyaya Kaydet'i seçin.

### SWF dosyasının nesnelerini listeleme

Test ortamında, Nesneleri Listele komutu film kliplerinin, düğmelerin ve metin alanlarının düzeyini, karesini, nesne türünü (şekil, film klibi veya düğme), hedef yollarını ve örnek adlarını Çıktı panelinde hiyerarşik bir listede gösterir. (Tüm ActionScript veri nesnelerini göstermez.)

- 1 SWF dosyanız test ortamında çalışmıyorsa, Kontrol Et > Filmi Test Et'i seçin.
- 2 Hata Ayıkla > Nesneleri Listele'yi seçin.

Sahne Alanı'nda bulunan tüm nesnelerin bir listesi Çıktı panelinde görünür. Bu liste, SWF dosyası oynatılırken otomatik olarak güncellenmez; Çıktı paneline her bilgi göndermek istediğinizde Nesneleri Listele komutunu seçmelisiniz.

### SWF dosyasının değişkenlerini Çıktı panelinde listeleme

Test ortamında, Nesneleri Listele komutu SWF dosyasındaki tüm değişkenlerin bir listesini gösterir. Global değişkenler (`_global` kimliğiyle tanımlanmış olanlar) bir Global Değişkenler bölümünde Nesneleri Listele çıktısının üst tarafında görünür ve her değişkenin bir `_global` ön eki vardır.

Buna ek olarak, Değişkenleri Listele komutu getter/setter özelliklerini, yani `Object.addProperty()` yöntemiyle oluşturulan ve `get` veya `set` yöntemlerini başlatan özellikleri gösterir. Çıktı panelinde, bir getter/setter özelliği değerine `[getter/setter]` ön eki eklenir. Yazılım, bir getter/setter özelliği için görünen değeri `get` işlevini değerlendirerek belirler.

Bu liste, SWF dosyası oynatıldığında otomatik olarak güncellenmez; Çıktı paneline her bilgi göndermek istediğinizde Değişkenleri Listele komutunu seçmelisiniz.

- 1 Yeni bir FLA belgesi oluşturun. Örneğin, bu belgeyi `listvariables fla` olarak adlandırabilirsiniz.
- 2 Şu ActionScript 2.0 kodunu Eylemler paneline ekleyin:

```
_global.myName = "Buster";
var myCatSays:String = "meow";
var myNum:Number = 313;
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
```

- 3 Kontrol Et > Filmi Test Et'i seçin.
- 4 Test ortamında Hata Ayıkla > Değişkenleri Listele'yi seçin.

SWF dosyasında bulunan tüm değişkenlerin bir listesi Çıktı panelinde görünür. Şu örnek yukarıda 2. adımda listelenen kodun çıktısı olacak değişkenleri gösterir:

```
Global Variables:
  Variable _global.myName = "Buster"
Level #0:
Variable _level0.$version = "WIN 9,0,29,3"
Variable _level0.myCatSays = "meow"
Variable _level0.myNum = 313
Variable _level0.myArray = [object #1, class 'Array'] [0:"one",
  1:"two",
  2:"three"
]
```

## Kesme noktaları yerleştirme ve kaldırma

Bir kesme noktası, bir uygulamayı belirli bir ActionScript satırında durdurmanızı sağlar. Kodunuzun içindeki olası sorunlu noktaları test etmek için kesme noktalarını kullanabilirsiniz. Örneğin, bir dizi `if . else if` ifadeleri yazdıysanız ve ifadelerden hangilerinin çalıştığına karar veremiyorsanız, ifadelerin önüne bir kesme noktası ekleyebilir ve ifadeleri Hata Ayıklayıcı'da tek tek inceleyebilirsiniz (aralarında gezinebilirsiniz).

Kesme noktalarını Eylemler panelinde, Komut Dosyası penceresinde veya Hata Ayıklayıcı'da yerleştirebilirsiniz. Eylemler panelinde yerleştirilen kesme noktaları FLA dosyası ile birlikte kaydedilir. Hata Ayıklayıcı ve Komut Dosyası penceresinde yerleştirilen kesme noktaları FLA dosyasına kaydedilmezler ve sadece kullanımdaki hata ayıklama oturumu için geçerlidirler.

**Önemli:** Kesme noktalarını, Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde yerleştirirseniz ve Otomatik Format'ı tıklattırsanız, kesme noktalarınızı denetleyin. Otomatik Format komutu boş satırları kaldırırsa, ActionScript'iniz farklı bir satıra taşınmış olabilir. Kesme noktalarını yerleştirmeden komut dosyalarınızı otomatik formatlamanız iyi bir fikirdir.

Kesme noktalarını Hata Ayıklayıcı ve Komut Dosyası pencerelerinden birinde yerleştirerek görüntüleyebilirsiniz. Bu işlemin gerçekleşmesi için AS dosyasının yolu iki pencerede de aynı olmalıdır.

Kesme noktalarını yorumların veya boş satırların bulunduğu yerlere yerleştirmeyin; bu kesme noktaları yok sayılır.

## Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde kesme noktası yerleştirme veya kaldırma

Bir hata ayıklama oturumu sırasında, şunlardan birini yapın:

- Komut Dosyası bölmesinin sol kenar boşluğunu tıklatın. Kırmızı nokta bir kesme noktasını ifade eder.
- Hata Ayıklama Seçenekleri  düğmesini tıklatın.
- Bağlam menüsünü görüntülemek için sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp (Macintosh) tıklatın ve Kesme Noktasını Değiştir, Kesme Noktasını Kaldır veya Bu Dosyadaki Kesme Noktalarını Kaldır'ı seçin. (Komut Dosyası penceresinde, Tüm AS Dosyalarındaki Kesme Noktalarını Kaldır'ı da seçebilirsiniz.)
- Control+Shift+B (Windows) veya Command+Shift+B (Macintosh) tuşlarına basın.

**Not:** Flash'ın bazı önceki sürümlerinde, Komut Dosyası bölmesinin sol kenar boşluğunu tıklatarak kod satırı seçilirken; aynı işlem şimdi bir kesme noktası eklemekte veya kaldırmaktadır. Bir kod satırını seçmek için Control tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

## Hata Ayıklayıcı'da kesme noktaları yerleştirme ve kaldırma

- Kod bölmesinin sol kenar boşluğunu tıklatın. Kırmızı nokta bir kesme noktasını ifade eder.
- Kod görüş alanının yukarısındaki Kesme Noktasını Değiştir veya Tüm Kesme Noktalarını Kaldır'ı tıklatın.
- Bağlam menüsünü görüntülemek için sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Kesme Noktasını Yerleştir, Kesme Noktasını Kaldır veya Bu Dosyadaki Kesme Noktalarını Kaldır'ı seçin.
- Control+Shift+B (Windows) veya Command+Shift+B (Macintosh) tuşlarına basın.

## Kesme noktaları XML dosyası

Komut Dosyası penceresinde kesme noktaları ile çalışırken, AsBreakpoints.xml dosyası kesme noktası bilgilerini saklamanızı sağlar. Bu dosya şu konumlardaki Local Settings dizinine yazılır:

**Windows** Sabit Disk\Documents and Settings\Kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\di\Configuration\Debugger\

**Macintosh** *Macintosh HD/Users/Kullanıcı/Library/Application Support/Adobe Flash CS3/Configuration/Debugger/*

Aşağıda bir AsBreakpoints.xml dosyası örneği görebilirsiniz:

```
<?xml version="1.0"?>
<flash_breakpoints version="1.0">
  <file name="c:\tmp\myscript.as">
    <breakpoint line="10"></breakpoint>
    <breakpoint line="8"></breakpoint>
    <breakpoint line="6"></breakpoint>
  </file>
  <file name="c:\tmp\myotherscript.as">
    <breakpoint line="11"></breakpoint>
    <breakpoint line="7"></breakpoint>
    <breakpoint line="4"></breakpoint>
  </file>
</flash_breakpoints>
```

XML dosyası şu etiketlerden oluşur:

**flash\_breakpoints** Bu düğüm, XML dosyasının sürümünü belirten bir *version* niteliği içerir. Flash 8 sürüm 1.0'dır.

**file** *flash\_breakpoints* düğümünün bir alt düğümü. Bu düğüm, kesme noktaları içeren dosyanın adını belirten bir *name* niteliğine sahiptir.

**breakpoint** *file* düğümünün bir alt düğümü. Bu düğüm, kesme noktasını içeren satır numarasını belirten bir *line* niteliğine sahiptir.

AsBreakpoints.xml dosyası Flash'ı başlattığınızda okunur ve çıktığınızda yeniden oluşturulur. AsBreakpoints.xml, geliştirme oturumları arasındaki kesme noktalarını izlemek için kullanılır.

## Kod satırları arasında atlama

Bir komut dosyasında kesme noktalarını yerleştirdikten ve Hata Ayıklayıcı'da Devam'ı tıklattıktan sonra, kod satırları arasında atlayabilirsiniz; yani, Hata Ayıklayıcı'nın ifadeler ve işlevler boyunca nasıl hareket ettiğini kontrol edebilirsiniz.

Örneğin, şu ActionScript 2.0 kodunda, *myFunction()* satırı üzerindeki bir düğmenin içine bir kesme noktası yerleştirildiğini varsayın:

```
on (press) {
    myFunction();
}
```

Düğmeyi tıklattığınızda, Flash Player kesme noktasına ulaşır ve duraklar. Şimdi Hata Ayıklayıcı'yı, belgenin neresinde tanımlanmış olursa olsun, *myFunction()* işlevinin ilk satırına getirebilirsiniz. Aynı zamanda işleve devam edebilir veya işlevin dışına çıkabilirsiniz.

Kod satırlarının arasında atladıkça, Değişkenler, Yereller, Özellikler ve Gözlem sekmelerindeki değişkenlerin ve özelliklerin değerleri değişir. Hata Ayıklayıcı'nın kod görünümünün sol tarafındaki sarı bir ok, Hata Ayıklayıcı'nın durduğu satırı belirtir. Kod görüş alanının üst kısmında bulunan şu düğmeleri kullanın:

**İçine Atla**  Hata Ayıklayıcı'yı bir işlevin içine doğru ilerletir. (Bir satır kullanıcı tanımlı bir işlev içermiyorsa, İçine Atla sonraki satıra doğru ilerler.)

Şu örnekte, 7. satıra bir kesme noktası yerleştirir ve İçine Atla'yı tıklatırsanız, Hata Ayıklayıcı 2.satıra ilerler ve İçine Atla'yı bir kez daha tıklatmak sizi 3. satıra ilerletir.



```

1 function myFunction() {
2   x = 0;
3   y = 0;
4 }
5
6 mover = 1;
7 myFunction();
8 mover = 0;

```

**Not:** Bu ufak kod parçasındaki sayılar satır sayılarını ifade eder. Bunlar kodun bir parçası değildir.

**Dışına Atla**  Hata Ayıklayıcı'yı bir işlevin dışına doğru ilerletir. Bu düğme, sadece kullanıcı tanımlı bir işlevde durduğunuzda çalışır; sarı oku işlev çağrısını takip eden satıra taşır. Önceki örnekte, 3. satıra bir kesme noktası yerleştirir ve Dışına Atla'yı tıklatırsanız, Hata Ayıklayıcı 8. satıra ilerler. Kullanıcı tanımlı bir işlevin içerisinde olmayan bir satırda Dışına Atla'yı tıklatmak, Devam'ı tıklatmakla aynı şeydir. Örneğin, 6. satırda durur ve Dışına Atla'yı tıklatırsanız, oynatıcı bir kesme noktasıyla karşılaşınca dek komut dosyasını çalıştırmaya devam eder.

**Üzerinden Atla**  Hata Ayıklayıcı'yı bir kod satırının üzerinden ilerletir. Bu düğme sarı oku komut dosyasının sonraki satırına doğru hareket ettirir. Önceki örnekte, 7. satırda durduysanız ve Üzerinden Atla'yı tıklatırsanız, myFunction() kodu hala çalışmasına karşın, myFunction() kodunu atlayıp doğrudan 8. satıra ilerlersiniz.

**Devam Et**  Oynatıcının durdurulduğu satırı terk eder ve bir kesme noktasına ulaşılan dek oynatmaya devam eder.

**Hata Ayıklama Oturumunu Bitir**  Hata Ayıklayıcı'yı devre dışı bırakır ancak Flash Player'da SWF dosyasını oynatmaya devam eder.

## Derleyici uyarılarını kontrol etme

Derleyici Hataları panelinde ActionScript derleyicisinin oluşturduğu derleyici uyarı türlerini kontrol edebilirsiniz. Derleyici bir hata bildirdiğinde, hataya neden olan kod satırına gitmek için hatayı çift tıklatabilirsiniz.

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin.
- 2 Flash sekmesini tıklatın.
- 3 ActionScript Ayarları düğmesini tıklatın.
- 4 Hatalar seçenekleri arasında seçim yapın:
  - Sıkı Modu, uyarıların hatalar olarak bildirilmesine sebep olur; bu, hatalar varolduğunda derlemenin başarısız olacağı anlamına gelir.
  - Uyarılar Modu, ActionScript 2.0 kodunu ActionScript 3.0'a güncellerken uyumsuzlukları ortaya çıkarmak için faydalı olan ilave uyarıların bildirilmesine neden olur.

## Çıktı paneline genel bakış

Bir SWF dosyasını test ettiğinizde, Çıktı paneli SWF dosyanızın sorununu gidermenize yardım etmek için bilgiler görüntüleyebilir. Bu bilgiyi göstermek için kodunuza trace() deyimleri ekleyin veya Nesneleri Listele ve Değişkenleri Listele komutlarını kullanın.

Komut dosyalarınızda trace() deyimini kullanıyorsanız, SWF dosyası çalışırken Çıktı paneline belirli bilgiler gönderebilirsiniz. Bu bilgiler, SWF dosyasının durumu veya bir ifadenin değeri hakkında notlar içerebilir. Daha fazla bilgi için bkz. trace() işlevi, ActionScript 2.0 Dil Başvurusu, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_tr).

## Çıktı panelini görüntüleme veya gizleme

- ❖ Pencere > Çıktı'yı seçin veya F2 tuşuna basın.

## Çıktı panelinin içerikleriyle çalışma

❖ Çıktı Paneli menüsünde  bir komut seçin. Listenin bir kısmı aşağıdadır:

**Kopyala** Çıktı panelinin tüm içeriklerini bilgisayarın Pano'suna kopyalar. Çıktının seçilen bir bölümünü kopyalamak için kopyalamak istediğiniz alanı seçin ve sonra Kopyala'yı tıklayın.

**Dosyaya Kaydet** Çıktı paneli içeriklerini bir metin dosyasına kaydeder.

**Filtre Düzeyi** Çıktı panelinde herhangi bir bilginin görünmesini engellemek için Yok'u seçin; tüm bilgiyi Çıktı paneline göndermek için Ayrıntılı'yı seçin.

## trace deyimini kullanma

`trace()` deyimi Çıktı paneline belirli bilgi gönderir. Örneğin, bir SWF dosyasını test ederken, bir düğmeye basıldığında veya bir kare oynatıldığında sonuçları Çıktı paneline gönderebilirsiniz. `trace()` deyimi, JavaScript `alert` deyimine benzerdir.

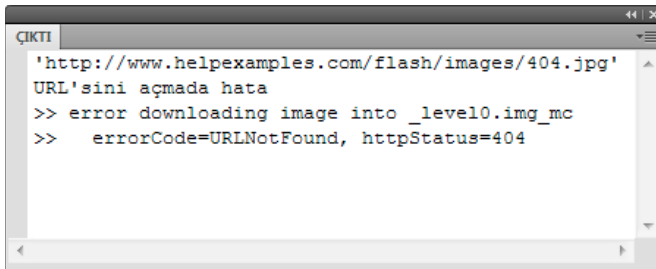
`trace()` komutunu bir komut dosyasında kullandığınızda, deyimleri parametre olarak kullanabilirsiniz. Bir ifade değeri test ortamında Çıktı panelinde görünür.

1 Zaman Çizelgesi'nde bir kare seçin ve bir `trace()` deyimi ekleyin. Örneğin, Kare 1'i seçebilir ve şu ActionScript 2.0 kodunu ekleyebilirsiniz:

```
this.createEmptyMovieClip("img_mc", 10);
var mclListener:Object = new Object();
mclListener.onLoadInit = function(target_mc:MovieClip) {
    trace(target_mc+" loaded in "+getTimer()+" ms");
};
mclListener.onLoadError = function(target_mc:MovieClip, errorCode:String,
httpStatus:Number) {
    trace(">> error downloading image into "+target_mc);
    trace(">>\t errorCode="+errorCode+", httpStatus="+httpStatus);
};
var img_mcl:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
img_mcl.addListener(mclListener);
img_mcl.loadClip("http://www.helpexamples.com/flash/images/404.jpg", img_mc);
```

2 SWF dosyasını test etmek için Kontrol Et > Filmi Test Et'i seçin.

Çıktı paneli `trace()` deyiminin sonuçlarını görüntüler. Örneğin, panel şu mesajı görüntüleyebilir:



Çıktı paneli

## Kodun içindeki hatalara gitme

Flash, ActionScript kodunun içinde derleme veya çalıştırma sırasında bir hatayla karşılaştığında, hatayı Derleyici Hataları panelinde bildirir. Derleyici Hataları panelinden hataya yol açan kod satırına gidebilirsiniz.

❖ Derleyici Hataları panelinde hatayı çift tıklayın.

## Metin alanı nesnelerinde hata ayıklama

TextField nesneleri hakkında hata ayıklama bilgileri almak için test ortamında Hata Ayıkla > Değişkenleri Listele komutunu veya Hata Ayıkla > Nesneleri Listele komutunu kullanabilirsiniz. Hata Ayıkla > Değişkenleri Listele'yi kullandığınızda, Çıktı paneli TextField özelliklerini göstermek için şu kuralları kullanır:

- Bir satırda dört özellikten fazlası görünmez.
- Bir dize değeri içeren bir özellik ayrı bir satırda görünür.
- Renk özellikleri onaltılık sayılar olarak görünür (0x00FF00).
- Özellikler şu sırada görünürler: variable, text, htmlText, html, textWidth, textHeight, maxChars, borderColor, backgroundColor, textColor, border, background, wordWrap, password, multiline, selectable, scroll, hscroll, maxscroll, maxhscroll, bottomScroll, type, embedFonts, restrict, length, tabIndex, autoSize.

Hata Ayıkla > Nesneleri Listele komutu TextField nesnelerini listeler. Bir metin alanı için bir örnek adı belirtilmişse, Çıktı paneli örnek adını içeren tam hedef yolunu şu biçimde gösterir:

```
Target = "target path"
```

### Ayrıca bkz.

“[Derleyici uyarılarını kontrol etme](#)” sayfa 368

## ActionScript 3.0'da hata ayıklama

### ActionScript 3.0 hata ayıklayıcı hakkında

Flash, ActionScript 3.0 için ActionScript 2.0 hata ayıklayıcıdan biraz farklı bir biçimde çalışan ayrı bir hata ayıklayıcı içerir. ActionScript 3.0 hata ayıklayıcı sadece ActionScript 3.0 FLA ve AS dosyaları ile çalışır. FLA dosyaları Flash Player 9'a ayarlanmış yayınlama ayarlarına sahip olmalıdır. Bir ActionScript hata ayıklama oturumunu başlattığınızda, Flash, SWF dosyasını oynatmak için Flash Player'ın tek başına çalışan hata ayıklayıcı sürümünü çalıştırır. Haya ayıklayıcı Flash Player, SWF dosyasını Flash geliştirme uygulaması penceresinden ayrı bir pencerede oynatır.

ActionScript 3.0 hata ayıklayıcı Flash çalışma alanını, Eylemler paneli ve/veya Komut Dosyası penceresi, Hata Ayıkla konsolu ve Değişkenler paneli dahil, hata ayıklama için kullanılan panelleri görüntüleyen bir hata ayıklama çalışma alanına dönüştürür. Hata Ayıkla konsolu çağırma yığını görüntüler ve komut dosyalarının arasında atlamak için araçlar içerir. Değişkenler paneli, geçerli kapsam içindeki değişkenleri değerleriyle birlikte görüntüler ve bu değerleri sizin güncellenize izin verir.

### Hata ayıklama moduna girme

Bir hata ayıklama oturumuna başlama şekliniz üzerinde çalışmakta olduğunuz dosya türüne bağlıdır. Bir hata ayıklama oturumu sırasında, Flash bir kesme noktası veya bir çalışma zamanı hatasıyla karşılaştığında ActionScript'in çalışmasını kesintiye uğratır.

Flash bir hata ayıklama oturumu başlattığında, oturum için dışa aktardığı SWF dosyasına özel bilgi ekler. Bu bilgi, hata ayıklayıcının kodun içinde hatalarla karşılaşılan yerlere belirli satır numaraları sağlamasına izin verir.

Bu özel hata ayıklama bilgisini, Yayınlama ayarlarında belirli bir FLA dosyasından oluşturulan tüm SWF dosyalarının içine dahil edebilirsiniz. Açık bir şekilde bir hata ayıklama oturumu başlatmasanız bile, bu bilgi sizin SWF dosyasında hata ayıklamanıza izin verir. Bu hata ayıklama bilgisi SWF dosyasını çok az daha büyük hale getirir.

### FLA dosyasından hata ayıklamayı başlatma

- ❖ Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla seçeneklerini belirleyin.

### ActionScript 3.0 AS dosyasından hata ayıklamayı başlatma

- 1 Komut Dosyası penceresinde ActionScript dosyası açık iken, ActionScript dosyasının birlikte derlenmesi gereken FLA dosyasını Komut Dosyası penceresinin üst tarafındaki Hedef menüsünden seçin. FLA dosyasının bu menüde görünmesi için Flash'ta da açık olması gerekir.
- 2 Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla seçeneklerini belirleyin.

### FLA dosyasından oluşturulan tüm SWF dosyalarına hata ayıklama bilgileri ekleme

- 1 FLA dosyası açıkken, Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin.
- 2 Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Flash sekmesini tıklatın.
- 3 Hata Ayıklamaya İzin Ver'i seçin.

### Hata Ayıklama modundan çıkma

- ❖ Hata Ayıklama Konsolu'nda Hata Ayıklama Oturumunu Bitir düğmesini tıklatın.

### Kesme noktaları yerleştirme ve kaldırma

Kodun çalışmasını kesintiye uğratmak için ActionScript'e kesme noktaları ekleyin. Çalışma kesintiye uğratıldıktan sonra, kod içinde atlayabilir ve kodu satır satır çalıştırabilir, ActionScript'inizin farklı bölümlerini görüntüleyebilir, değişkenlerin ve ifadelerin değerlerini görüntüleyebilir ve değişken değerlerini düzenleyebilirsiniz.

*Not: Kesme noktaları, ASC (ActionScript for Communication) veya JSFL (Flash JavaScript) dosyalarına eklenemezler.*

### Kesme noktası yerleştirme

- ❖ Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde, kesme noktasının görünmesini istediğiniz kod satırının yanındaki sol kenar boşluğunun içini tıklatın.

### Kesme noktası kaldırma

- ❖ Eylemler paneli veya Komut Dosyası penceresinde, kaldırılacak kesme noktasını tıklatın.

### Kod satırları arasında atlama

ActionScript çalışması bir kesme noktasında veya çalışma zamanı hatasında kesintiye uğratıldığında, işlev çağrılarının içine atlamayı veya onların üzerinden atlamayı seçerek, kod boyunca satır satır atlayabilirsiniz. Atlamadan kodu çalıştırmaya devam etmeyi de seçebilirsiniz.

### Satır satır kod içine atlama

- ❖ Hata Ayıkla Konsolu'nda İçine Atla düğmesini tıklatın.

### İşlev çağrısının üzerinden atlama

- ❖ Hata Ayıkla Konsolu'nda Üzerinden Atla düğmesini tıklatın.

### İşlev çağrısının dışına atlama

- ❖ Hata Ayıkla Konsolu'nda Dışına Atla düğmesini tıklatın.

## Normal kod çalışmasına devam etme

- ❖ Hata Ayıkla Konsolu'nda Devam düğmesini tıklatın.

## Çağırma yığınınındaki komut dosyalarını görüntüleme ve inceleme

Hata ayıklayıcıda kodun çalışması durduğunda, Hata Ayıklama Konsolu'nda çağırma yığınınını görüntüleyebilir ve çağırma yığınınındaki işlevleri içeren komut dosyalarını görüntüleyebilirsiniz. Çağırma yığını, tam çalıştırılmayı bekleyen yuvalanmış işlev çağrılarının geçerli listesini gösterir.

Her işlevi içeren komut dosyalarını ayrı ayrı görüntüleyebilirsiniz.

- ❖ Hata Ayıkla Konsolu panelinde, çağırma yığınınında komut dosyasının adını çift tıklatın.

## Değişken değerlerini görüntüleme ve değiştirme

Değişkenler panelinde değişkenlerin ve özelliklerin değerlerini görüntüleyin ve düzenleyin.

### Değişken değerini görüntüleme

- 1 Değişkenler panelinde, Panel menüsünden görüntülenecek değişken türlerini seçin.
  - Sabitleri Göster, sabit değerleri görüntüler (sabit bir değere sahip değişkenleri).
  - Statikleri Göster, sınıf örneklerinin yerine sınıfa ait değişkenleri görüntüler.
  - Erişilemez Üye Değişkenlerini Göster, diğer sınıflara veya ad alanlarına açık olmayan değişkenleri görüntüler. Bu, korunan, özel veya ad alanına dahil olan değişkenleri içerir.
  - İlave Onaltılı Görüntü Göster, ondalık değerlerin görüntülediği yere onaltılık değerler ekler. Bu, en çok renk değerleri için faydalıdır. Onaltılık değerler, 0'dan 9'a kadar olan onlu değerler için görüntülenmez.
  - Nitelikli Adları Göster, değişken türlerini paket adı ve sınıf adıyla birlikte görüntüler.
- 2 FLA nesne yapısının ağaç görünümünü, görüntülenecek değişkeni görene kadar genişletin.

### Değişkenin değerini düzenleme

- 1 Değişkenler panelinde, değişkenin değerini çift tıklatın.
- 2 Değişkenin yeni değerini girin ve Enter tuşuna basın. Yeni değer sonraki kod çalıştırma sırasında kullanılır.

## Derleyici uyarılarını kontrol etme

Derleyici Hataları panelinde ActionScript derleyicisinin oluşturduğu derleyici uyarısı türlerini kontrol edin. Derleyici bir hata bildirdiğinde, hataya sebep olan kod satırına gitmek için hatayı çift tıklatın.

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin.
- 2 Flash'ı tıklatın.
- 3 ActionScript Ayarları düğmesini tıklatın.
- 4 Hatalar seçenekleri arasında seçim yapın:
  - Sıkı Modu, uyarıları hatalar olarak bildirir; bu, hatalar varoldukça derlemenin başarısız olacağı anlamına gelir.
  - Uyarılar Modu, ActionScript 2.0 kodunu ActionScript 3.0'a güncellerken uyumsuzlukları ortaya çıkarmak için faydalı olan ilave uyarılar bildirir.

## Kodun içindeki hatalara gitme

Flash, ActionScript kodunun içinde derleme veya çalıştırma sırasında bir hatayla karşılaştığında, hatayı Derleyici Hataları panelinde bildirir. Derleyici Hataları panelinden hataya neden olan kod satırına gidin.

❖ Derleyici Hataları panelinde hatayı çift tıklayın.

## Uzak ActionScript 3.0 SWF dosyasında hata ayıklama

ActionScript 3.0 ile uzak bir SWF dosyasında, Debug Flash Player'ın tek başına çalışan, ActiveX veya *Flash kurulum dizini*/Players/Debug/ dizininde bulabileceğiniz eklenti sürümünü kullanarak hata ayıklayabilirsiniz. Ancak, ActionScript 3.0 Hata Ayıklayıcı'da, uzaktan hata ayıklama, Flash geliştirme uygulamasıyla aynı yerel makinede bulunan, tek başına çalışan hata ayıklama oynatıcısında, ActiveX kontrolünde veya eklentisinde oynatılan dosyalarla sınırlıdır.

Dosyada uzaktan hata ayıklamaya izin vermek için Yayınlama ayarlarında hata ayıklamayı etkinleştirin. Ayrıca dosyanızı, sadece güvenilir kullanıcıların bu dosyada hata ayıklayabilmelerini sağlamak için bir hata ayıklama şifresi ile yayınlayabilirsiniz.

JavaScript veya HTML'de olduğu gibi, kullanıcılar ActionScript'te sunucu tarafı değişkenlerini görüntüleyebilirler. Değişkenleri güvenli bir şekilde saklamak için dosyanızda saklamak yerine bir sunucu tarafı uygulamasına gönderin. Ancak, bir geliştirici olarak film klibi yapıları gibi açığa çıkarmak istemediğiniz başka meslek sırlarınız olabilir. Çalışmanızı korumak için bir hata ayıklama şifresi kullanabilirsiniz.

## SWF dosyasında uzaktan hata ayıklamayı etkinleştirme ve hata ayıklama şifresi belirleme

ActionScript 3.0 FLA dosyalarının kare komut dosyaları içinde hata ayıklanamaz. Sadece harici AS dosyalarındaki kod içinde ActionScript 3.0 Hata Ayıklayıcı ile hata ayıklanabilir.

- 1 FLA dosyasını açın.
- 2 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
- 3 Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Hata Ayıklamaya İzin Ver'i seçin.
- 4 Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kapatın ve şu komutlardan birini seçin:
  - Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar
  - Dosya > Yayınla
- 5 Yerel makinede bir uzaktan hata ayıklama oturumu gerçekleştirmek için SWF dosyasını yerel bilgisayarda bırakın veya web sunucunuza yükleyin.

SWF dosyası kesme noktası bilgisi içermez, bu yüzden dosyayı bir uzak sunucuya yüklerseniz, kod arasında atlayamazsınız. Bu görevi gerçekleştirmek için yerel makineyi kullanın.

- 6 Flash'ta, Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başlat > ActionScript 3.0 seçeneklerini belirleyin.

Flash, ActionScript 3.0 Hata Ayıklayıcı'yı açar ve bir Flash Player'ın bağlanmasını bekler. Debug Flash Player'ı 2 dakika içinde başlatmanız gerekir. İki dakikadan daha uzun süre geçerse, bu adımı tekrarlayın.

- 7 Flash Player eklentisinin hata ayıklayıcı sürümünde, ActiveX kontrolünde veya tek başına çalışan oynatıcıda SWF dosyasını açın. Tek başına çalışan hata ayıklama oynatıcısı *Flash kurulum dizini*/Players/Debug/ dizininde bulunur. Hata ayıklayıcı hiç bir kesme noktası bilgisi alamayacağından, başka bir bilgisayardaki bir dosyaya bağlanmayın.

Hata ayıklama oturumu, hata ayıklama oynatıcısı Flash ActionScript 3.0 Hata Ayıklayıcı paneline bağlandığında başlar.

## Hata ayıklayıcıyı uzak konumdan etkinleştirme

- 1 Flash geliştirme uygulamasını zaten açık değilse, açın.
- 2 Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başlat > ActionScript 3.0 seçeneklerini belirleyin.
- 3 Bir tarayıcıda veya tek başına çalışan oynatıcının hata ayıklayıcı sürümünde, yayınlanmış SWF dosyasını uzak konumdan açın.

Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusu görünmezse, bağlam menüsünü görüntülemek için SWF dosyasında sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Hata Ayıklayıcı'yı seçin.

- 4 Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusunda, Yerel Makineyi seçin ve açılacak dosyayı seçin.

SWF dosyasının görüntüleme listesi Hata Ayıklayıcı'da görünür. SWF dosyası oynatmıyorsa, Hata Ayıklayıcı duraklatılmış olabilir; bu nedenle başlatmak için Devam'ı tıklatın.

## Flash ve Flex ile çalışma

### Flex için bileşenler oluşturma

Adobe® Flash® CS4 Professional uygulamasında, Adobe® Flex® uygulamalarında bileşenler olarak kullanılmak üzere bileşen oluşturabilirsiniz. Bu içerik hem görsel öğeleri hem de Adobe® ActionScript® 3.0 kodunu içerebilir.

Flash uygulamasında Flex'te kullanılmak üzere bileşenlerin oluşturulması, bir yandan Flex'in yeteneklerini kullanırken diğer yandan da Flash uygulamasının esnek grafik tasarımı yeteneklerinden yararlanmanızı sağlar.

Flash uygulamasında Flex bileşenleri oluşturmak üzere Flash için Flex Component Kit'i yüklemeniz gerekir. Adobe Extension Manager'ı kullanarak bileşen kitini yüklersiniz. Bileşen kitinin bazı sürümleri, Adobe® Flash® CS4 Professional uygulamasının tüm özelliklerini desteklemeyebilir, bu nedenle [www.adobe.com/go/flex\\_ck\\_tr](http://www.adobe.com/go/flex_ck_tr) adresinden bileşen kitinin en son sürümünü indirdiğinizden emin olun.

Flex ve Flash uygulamasını birlikte kullanma hakkında daha fazla bilgi için, [www.adobe.com/go/learn\\_flexresources\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_tr) adresindeki Adobe web sitesinde Flex belgelerine bakın.

Flash'ta Flex bileşeni oluşturmak için:

- 1 Adobe Extension Manager'ın yüklenmiş olduğundan emin olun. Extension Manager'ı indirmek için, [www.adobe.com/go/extension\\_manager\\_dl\\_tr](http://www.adobe.com/go/extension_manager_dl_tr) sayfasında Extension Manager indirme sayfasını ziyaret edin. Varsayılan olarak, Adobe Creative Suite uygulamalarıyla Extension Manager yüklenir.
- 2 [www.adobe.com/go/flex\\_ck\\_tr](http://www.adobe.com/go/flex_ck_tr) adresinde bulunan Flex Component Kit'i indirip yükleyin. Bileşen kitini yüklemeyen önce Flash uygulamasından çıktığınızdan emin olun. Adobe Extension Manager ile uzantıları yükleme hakkında bilgi için, bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_extension\\_manager\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_extension_manager_tr).
- 3 Flash uygulamasını başlatın. Komutlar menüsünde iki yeni komut görüntülenir, Sembolü Flex Bileşenine Dönüştür ve Sembolü Flex Konteynerine Dönüştür.
- 4 Flash uygulamasında, Flex bileşenine dahil etmek istediğiniz resim ve ActionScript 3.0 kodunu içeren bir film klipi sembolü oluşturun. Flex bileşenine dönüştürme öncesinde içeriğin bir film klipi sembolünde bulunması gerekir.
- 5 Film klipini Flex bileşenine dönüştürmeden önce, film klipinin Flex ile uyumluluk için şu gereksinimleri karşıladığından emin olun:
  - FLA dosyasının kare hızının 24 fps olması ve bu bileşeni kullanacak herhangi bir Flex projesinin kare hızıyla eşleşmesi gerekir.
  - Kayıt noktasının, film klipinde 0, 0 noktasında bulunması gerekir.

**Not:** Film klibindeki tüm içeriklerin 0, 0 kayıt noktasına sahip olduğundan emin olmak için, Zaman Çizelgesi'nin alt kısmında Birden Çok Kareyi Düzenle düğmesini tıklatın, film klibi zaman çizelgesindeki tüm kareleri seçin, tüm karelerdeki içeriğinizin tamamını seçip Özellik denetçisinde 0, 0 konumuna taşıyın.

- 6 Kütüphane panelinde film klibini seçin ve Komutlar > Sembolü Flex Bileşenine Dönüştür seçeneklerini belirleyin.

Flash uygulaması, film klibini Flex bileşenine dönüştürür, Kütüphane'de simgesini Flex simgesi olarak değiştirir ve FlexComponentBase sınıfı derlenmiş klibini Kütüphane'ye içe aktarır. Flash, FlexComponentBase ögesini bir sonraki adımda oluşturulan Flex bileşeni SCW dosyasına gömer.

Flash uygulaması film klibini dönüştürürken Çıktı panelinde görüntülenen ilerleme mesajlarını not edin.

- 7 Derlenen Flex bileşenini içeren bir SWC dosyası oluşturmak için Dosya > Yayınla seçeneklerini belirleyin. Flash ayrıca ana FLA dosyasından bir SWF dosyası oluşturur ancak isterseniz SWF dosyasını yoksayabilirsiniz. Yayınlanan bileşen SWC dosyası şimdi Flex'te kullanılmaya hazırdır.

- 8 SWC dosyasını Flex'te kullanmak için şunlardan birini yapın:

- SWC dosyasını Flash uygulamasından kopyalayın ve Flex projenizin bin klasörüne yapıştırın.
- SWC dosyasını Flex projenizin kütüphane yoluna ekleyin. Daha fazla bilgi için, [www.adobe.com/go/learn\\_flexresources\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_tr) adresinde Flex Builder belgelerine bakın.

## Flex meta verilerini kullanma

Flex'te kullanılmak üzere ActionScript 3.0 kodu yazıyorsanız, ActionScript kodunu içeren herhangi bir yayınlanmış SWF'ye harici dosyaları gömmek için, koda meta veri yerleştirebilirsiniz. Genellikle bu [Embed] meta veri bildirimleri, SWF dosyasına görüntü dosyaları, fontlar, tek tek semboller veya başka SWF dosyaları gömmek için kullanılır.

Meta verilerin "veriler hakkındaki veriler" olduğunu unutmayın. ActionScript'te, meta verinin geçerli olduğu kod satırının hemen öncesindeki satıra meta verileri eklersiniz. Böylece derleyici, meta verinin sonrasındaki kod satırını derlerken meta veriyi dikkate alır.

Örneğin, ActionScript dosyasının bir düzey yukarısındaki dizinde saklanan button\_up.png adındaki bir görüntüyü gömmek için, şu ActionScript'i kullanırsınız:

```
[Embed (" ../button_up.png" )]
```

```
private var buttonUpImage:Class;
```

[Embed] meta veri etiketi, derleyiciye button\_up.png adındaki dosyayı SWF dosyasına gömmesini ve bu dosyanın buttonUpImage adındaki değişkenle ilişkilendirilmesi gerektiğini bildirir.

Flex'te meta verilerle varlıkları gömme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Flex 3 Geliştirici Kılavuzu'nda Varlıkları Gömme, [www.adobe.com/go/learn\\_flexresources\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_tr).

[Embed] meta verisi gibi Flex SDK gerektiren bir özellik kullanıyorsanız, derleme zamanında Flash uygulaması, Flex.SWC dosyasını FLA dosyanızın Kütüphane yoluna eklemenizi ister. Flex.SWC dosyası, Flex meta verilerini desteklemek için gereken derlenmiş sınıfları içerir. Flex.SWC dosyasını Kütüphane yoluna eklemek için, iletişim kutusunda Kütüphane Yolunu Güncelle'yi tıklatın. Daha sonra ActionScript yayınlama ayarlarında da Flex.SWC dosyasını Kütüphane yoluna ekleyebilirsiniz.



## Çalışma zamanında yazdırma

### ActionScript 2.0'ı kullanarak çalışma zamanında SWF dosyalarından yazdırma

Flash belgelerine, kullanıcıların Flash Player'dan yazdırmalarını sağlayan yazdırma işlevi ekleyebilirsiniz. ActionScript® PrintJob sınıfını veya print() ya da printAsBitmap() ActionScript işlevlerini kullanabilirsiniz. Kullanıcılar ayrıca Flash Player bağlam menüsüne erişebilir ve oradan Yazdır komutunu seçebilir. Buna ek olarak, kullanıcılar tarayıcı penceresinden Dosya > Yazdır gibi bir komut seçerek Flash Player yerine bir tarayıcıdan yazdırabilirler. Ancak bir tarayıcı penceresindeki Yazdır menüsü yerine doğrudan Flash Player'dan yazdırmak, şunlar dahil çeşitli avantajlar sunar:

- Kullanıcılar, Flash Player'dan yazdırılabilir olarak etiketlediğiniz belirli kareleri veya tüm kareleri yazdırabilirler. Buna ek olarak, bir karenin yazdırma alanını ayarlayabilirsiniz.
- İçeriği vektör grafikleri (daha yüksek çözünürlükten faydalanmak için) veya bitmapler (saydamlığı ve renk efektlerini korumak için) olarak yazdırmayı belirtebilirsiniz.
- ActionScript PrintJob nesnesi, print() ve printAsBitmap() işlevlerini, bunlara dinamik olarak işlenmiş sayfaları tek bir yazdırma işi olarak yazdırma yeteneğini ekleyerek geliştirir. PrintJob nesnesi ayrıca, raporları kullanıcıya özel olarak formatlamak için kullanılabilen kullanıcının yazıcı ayarlarını sağlar.
- Flash Player'ın 4.0.25 (Windows) veya 4.0.20 (Macintosh) öncesi sürümleri kare yazdırmayı doğrudan desteklemez. Flash Player 7 ve sonrası PrintJob sınıfını destekler.

**Not:** ActionScript 3.0 kullanarak çalışma zamanında SWF dosyalarından yazdırma hakkında bilgi için, bkz. Yazdırma, ActionScript 3.0'ı Programlama.

### Çalışma zamanında yazdırmayı denetleme

Kullanıcıların ne yazdırabileceklerini kontrol etmek üzere belgeleri ve film kliplerini yazdırma için ayarlarken şu öğeleri unutmayın:

- Yazdırılabilir olarak belirlediğiniz karelerdeki sayfa mizanpajını, istenen çıktıyı elde etmek için ayarlayın. Flash Player'ı kullanarak tüm şekilleri, sembolleri, bitmapleri, metin bloklarını ve metin alanlarını yazdırabilirsiniz. Bir SWF dosyasındaki düzeyler yazdırma çıktısında bileşik değildir.
- Yazıcı sürücüsü, Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki boyut, ölçek ve hizalama HTML ayarlarını kullanır. Yazdırma mizanpajını kontrol etmek için bu seçenekleri kullanın.
- Seçili kareler, film klipi sembolünde göründükleri gibi yazdırılır. Kullanıcıların bir tarayıcıda görünmeyen bir film klipini, klipin \_visible özelliğini false olarak ayarlamak üzere Eylemler panelini kullanarak yazdırmalarına izin verin. Bir film klipinin özelliğini setProperty eylemi, ara doldurma veya herhangi bir dönüştürme aracı ile değiştirmek film klipinin ne şekilde yazdırıldığını etkilemez.
- Bir film klipinin yazdırılabilir olması için film klipi Sahne Alanı'nda veya yapıştırma alanında olmalı ve kendisine bir örnek adı verilmelidir.
- Yazdırmak için tüm öğeler tamamen yüklü olmalıdır. Yazdırılabilir içeriğin yüklenip yüklenmediğini denetlemek için film klipinin \_framesloaded özelliğini kullanın. Daha fazla bilgi için \_framesloaded özelliği, ActionScript 2.0 Dil Başvurusu, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_cs4\\_as2lr\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_tr).

## ActionScript 2.0 PrintJob sınıfını kullanma

ActionScript PrintJob sınıfı, `print()` yöntemiyle gelen yazdırma işlevlerini geliştirmesinin yanı sıra, çalışma zamanında dinamik içerik oluşturmanızı, kullanıcılara tek bir yazdır iletişim kutusuyla soru sormanızı ve ölçeklenmemiş bir belgeyi içeriğin oranlarıyla eşleşen oranlarda yazdırmanızı sağlar. Bu özellik, veritabanı içeriği ve dinamik metin gibi harici dinamik içeriği oluşturmak ve yazdırmak açısından kullanışlıdır.

Buna ek olarak, `PrintJob.start()` yöntemiyle doldurulan özelliklerle birlikte, belgeniz kullanıcınızın sayfa yüksekliği, genişliği ve yönlendirmesi gibi yazıcı ayarlarına erişebilir ve yazıcı ayarlarına uygun Flash içeriğini dinamik olarak formatlamak için belgenizi konfigüre edebilirsiniz.

**Not:** *PrintJob sınıfını kullandığınızda, kullanıcılar Flash Player 7 veya sonrasına sahip olmalıdır.*

**Not:** *ActionScript 2.0 kullanılarak çalışma zamanında SWF dosyalarından yazdırma hakkında bilgi için, bkz. [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).*

## Yazdırma işi oluşturma

Bir yazdırma işini kullanıcının işletim sisteminde `PrintJob.start()` ve `PrintJob.send()` yöntemlerine çağrılarınız arasında sıraya aldığınızdan ve `PrintJob` işlevleri Flash Player'ın ekrandaki Flash içeriğinin dahili görünümünü geçici olarak etkileyebileceğinden, yazdırma özellikli etkinliklerinizi sadece `PrintJob.start()` ve `PrintJob.send()` çağrılarınız arasında uygulayın. Örneğin, Flash içeriği `PrintJob.start()` ve `PrintJob.send()` arasında kullanıcıyla etkileşmemelidir. Bunun yerine, yazdırma işinizin formatlamasını tamamlayın, yazdırma işine sayfalar ekleyin ve yazdırma işini yazıcıya gönderin.

- 1 Yazdırma işi nesnesinin bir örneğini oluşturun: `new PrintJob()`.
- 2 Yazdırma işini başlatın ve işletim sistemine ait yazdırma iletişim kutusunu görüntüleyin: `PrintJob.start()`.
- 3 Yazdırma işine sayfalar ekleyin (yazdırma işine eklemek için sayfa başına bir kez çağrı yapın):  
`PrintJob.addPage()`.
- 4 Yazdırma işini yazıcıya gönderin: `PrintJob.send()`.
- 5 Yazdırma işini silin: `delete PrintJob`.

Şu örnek bir düğme için bir yazdırma işi oluşturan ActionScript kodunu görüntüler:

```
myButton.onRelease = function()
{
    var my_pj = new PrintJob();
    var myResult = my_pj.start();
    if(myResult){
        myResult = my_pj.addPage (0, {xMin : 0, xMax: 400, yMin: 0,
            yMax: 400});
        myResult = my_pj.addPage ("myMovieClip", {xMin : 0, xMax: 400,
            yMin: 400, yMax: 800},{printAsBitmap:true}, 1);
        myResult = my_pj.addPage (1, null,{printAsBitmap:false}, 2);
        myResult = my_pj.addPage (0);
        my_pj.send();
    }
    delete my_pj;
}
```

Aynı anda sadece bir yazdırma işi çalıştırılabilir. Önceki yazdırma işiyle ilgili şu olaylardan biri gerçekleşene kadar, ikinci bir yazdırma işi oluşturulamaz:

- Yazdırma işi tamamıyla başarılıdır ve `PrintJob.send()` yöntemi çağrılır.
- `PrintJob.start()` yöntemi `false` değerini döndürür.

- `PrintJob.addPage()` yöntemi bir `false` değerini döndürür.
- `delete PrintJob` yöntemi çağrılır.

## Yazdırma işi başlatma

ActionScript 2.0 `PrintJob.start()` yöntemini çağırmak, yazdırma işini kullanıcının işletim sisteminde sıraya alır ve kullanıcının işletim sistemi yazdırma iletişim kutusunun görünmesine neden olur.

Kullanıcı yazdırmaya başlamak için bir seçenek seçerse, `PrintJob.start()` yöntemi `true` değerini döndürür. (Kullanıcı yazdırma işini iptal ederse değer `false` olur, bu durumda komut dosyası sadece `delete` işlevini çağırmalıdır). Başarılı olursa, `PrintJob.start()` yöntemi `paperHeight`, `paperWidth`, `pageHeight`, `pageWidth` ve `orientation` özelliklerinin değerlerini ayarlar.

Kullanıcının işletim sistemine bağlı olarak, sıraya alma tamamlanana kadar ilave bir iletişim kutusu görünebilir ve `PrintJob.send` işlevi çağırılır: `PrintJob.addPage()` ve `PrintJob.send()` işlevlerine süratle çağrı yapın. `PrintJob.start()` işlevi çağırısı ve yazdırıcıya yazdırma işini gönderen `PrintJob.send()` işlevi çağırısı arasında on saniye geçerse, Flash Player etkin bir şekilde `PrintJob.send()` işlevini çağırarak, `PrintJob.addPage()` kullanılarak eklenen her sayfanın yazdırılmasına ve sıraya almanın durdurulmasına sebep olur.

Yeni bir yazdırma işi yapılandırıldığında, `PrintJob()` özellikleri 0 durumuna getirilir. `PrintJob.start()` işlevi çağırıldığında, kullanıcı işletim sistemi yazdırma iletişim kutusunda yazdırma seçeneğini seçtikten sonra, Flash Player işletim sisteminden yazdırma ayarlarını geri alır. `PrintJob.start()` işlevi şu özellikleri doldurur:

| Özellik                           | Tür  | Birim | Notlar                                                                                                       |
|-----------------------------------|------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>PrintJob.paperHeight</code> | sayı | nokta | Kağıdın tam yüksekliği                                                                                       |
| <code>PrintJob.paperWidth</code>  | sayı | nokta | Kağıdın tam genişliği                                                                                        |
| <code>PrintJob.pageHeight</code>  | sayı | nokta | Sayfadaki yazdırılabilir alanın yüksekliği; kullanıcı tarafından ayarlanmış kenar boşluklarını içermez       |
| <code>PrintJob.pageWidth</code>   | sayı | nokta | Sayfadaki gerçek yazdırılabilir alanın genişliği; kullanıcı tarafından ayarlanmış kenar boşluklarını içermez |
| <code>PrintJob.orientation</code> | dize | yok   | Dikey veya yatay yönlendirme                                                                                 |

## Yazdırma işine sayfalar ekleme

ActionScript 2.0 `PrintJob.addPage()` yöntemi ile yazdırma işinize sayfalar eklersiniz. Yöntem dörde kadar parametre içerebilmesine karşın, gerekli tek parametre `target/level` parametresidir. Tercihe bağlı üç parametre `printArea`, `options` ve `frameNum` parametreleridir.

Tercihe bağlı belirli bir parametreyi kullanmıyor ancak isteğe bağlı diğer parametreleri kullanıyorsanız, dışta bırakılan isteğe bağlı parametre yerine `NULL` değerini kullanın.

Dört parametrenin tümüyle, işlev şu sözdizimini kullanır:

```
MyPrintJob.addPage(target[,printArea:Object, options:Object, frameNum:Number]):boolean;
```

Geçersiz bir parametre sağlarsanız, yazdırma işi varsayılan parametre değerlerini kullanır.

Yeni bir sayfa eklemek üzere yapılan her çağrı benzersizdir, bu, önceden ayarlanmış parametreleri etkilemeden parametreleri değiştirmenize izin verir. Örneğin, bir sayfalık yazdırmayı bir bitmap görüntüsü olarak, diğer bir sayfalık yazdırmayı ise bir vektör grafiği olarak belirtebilirsiniz. Yazdırma işinize, yazdırma işinin gerektirdiği kadar çok yeni sayfa ekleyebilirsiniz. Bir sayfa eklemek için yapılan bir çağrı, yazdırılan bir sayfa demektir.

**Not:** Oluşturulacak bir çıktıyı değiştirmek için çağırılması gereken her ActionScript kodu `PrintJob.addPage()` yöntemi çağırılmadan önce çalıştırılmalıdır. Ancak ActionScript yeni bir `PrintJob()` yönteminden önce veya sonra çalıştırılabilir. Bir karenin `PrintJob.addPage()` yöntemine bir çağırısı bulunuyorsa, çağırının kendisi o karedeki ActionScript'in, kare yazdırıldığında çalıştırılacağını garanti etmez.

## Hedef belirtme

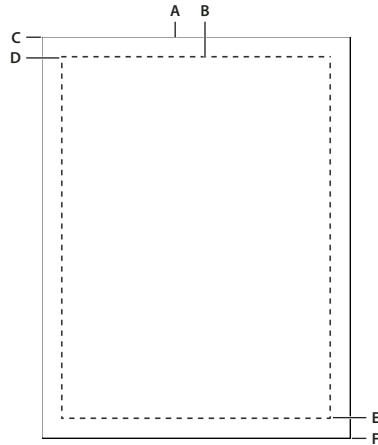
ActionScript 2.0 `target` parametresi bir düzeyi temsil eden bir sayı (`_root` belgesi için 0 gibi) ya da bir film klibinin örnek adını temsil eden bir dize ("`myMovieClip`") olabilir.

### Yazdırma alanı belirtme

İsteğe bağlı `printArea` parametresi şu değerleri içerir:

```
{xMin:Number, xMax:Number, yMin:Number, yMax:Number}
```

`xMin`, `xMax`, `yMin` ve `yMax` değerleri hedef düzeyine veya film klibi kayıt noktasına göreceli olan ekran piksellerini temsil eder. Yazdırma alanı yönlendirmesi, sayfanın yazdırılabilir alanının sol üst köşesinden başlar. Yazdırma alanı sayfadaki yazdırılabilir alandan daha büyükse, sayfanın sağ ve alt köşelerini aşan yazdırma verileri kırılır.



A. Kağıt dikdörtgeni B. Sayfa dikdörtgeni C. (594,774) D. (576,756) E. (0,0) F. (-18,-18)

Bir yazdırma alanı belirtmezseniz veya geçersiz bir yazdırma alanı belirtirseniz, yazdırma alanı varsayılan olarak kök belgenin Sahne Alanı bölgesine ayarlanır.

### Ölçekleme, noktalar ve pikseller

`PrintJob` sınıfını kullanan bir yazdırma işi Flash içeriğini, varsayılan olarak, ölçeklemeden yazdırır. Örneğin, ekranda 144 piksel genişliğinde olan bir nesne 144 nokta, yani 2 inç genişliğinde yazdırılır.

Bir nokta bir piksele eşittir. Geliştirme aracında 72 piksel bir inç'e; kağıt üzerinde 72 nokta bir inç'e eşittir.

Flash ekran içeriğinin yazdırılan sayfaya nasıl eşleştiğini anlamak, ekran ve yazdırma ölçü birimlerini anlamaya yardımcı olur. Piksel bir ekran ölçüsüdür ve nokta bir yazdırma ölçüsüdür. Piksel ve noktanın her ikisi de 1/72 inç'e eşittir. Bir *twip*, bir piksel ve noktanın 1/20'sidir.

Şu liste ölçü birimleri arasındaki ilişkiyi örneklendirerek daha da açıklar.

- 1 piksel = 20 twip
- 1 nokta = 20 twip
- 72 piksel = 1 inç

- 72 nokta = 1 inç
- 567 twip = 1 inç
- 1440 twip = 1 inç

Bir film klibini yazdırmadan önce ölçeklemek için onun `MovieClip.xscale` ve `MovieClip.yscale` özelliklerini bu yöntemi çağırılmadan önce ayarlayın ve sonra da bu özellikleri orijinal değerlerine geri ayarlayın. Bir film klibini ölçeklerseniz ve `printArea` özelliği için bir değer verirsiniz, `printArea` özelliğine verilen piksel değerleri film klibinin orijinal boyutunu yansıtır. Yani, bir film klibinin ölçeğini %50'ye ayarlarsanız ve 500 x 500 piksellik bir yazdırma alanı belirtirseniz, yazdırılan içerik, film klibini ölçeklemediğinize yazdırılacak olan içerikle aynı olur ancak yarısı boyutunda yazdırılır. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) içinde `printJob` sınıfının `addPage` (`PrintJob.addPage` yöntemi) yöntemine bakın.

### Vektör görüntüsü veya bitmap grafiği olarak yazdırmayı belirtme

`options` parametresi, bir vektör grafiği olarak mı yoksa bir bitmap görüntüsü olarak mı yazdıracağınızı belirtmenizi sağlar. Bu tercihe bağlı parametreyi kullanırken, şu sözdizimini kullanın:

```
{printAsBitmap:boolean}
```

Varsayılan değer, vektör yazdırma için bir isteği temsil eden `false` değeridir. Hangi değeri kullanacağınızı belirlerken şu önerileri unutmayın:

- Yazdırmakta olduğunuz içerik bir bitmap görüntüsü içeriyorsa, saydamlıkları ve renk efektlerini dahil etmek için yazdırma işinin bir bitmap olarak yazdırılmasını belirtin.
- Tersine, içerik bitmap görüntüleri içermiyorsa, yüksek görüntü kalitesinden yararlanmak için yazdırma işinin vektör grafikleri olarak yazdırılmasını belirtin.

### Yazdırılacak kare belirtme

`frameNum` parametresi yazdırılacak kareyi belirtmenizi sağlar. Bir kare sayısı parametresi belirtmezseniz, varsayılan olarak, bir sayfa eklediğinizde ilk parametre olarak belirttiğiniz hedef veya düzeyin geçerli karesi yazdırılır.

## Bir yazdırma işini yazdırma veya silme

- 1 `ActionScript 2.0` `addPage()` çağrılarını kullandıktan sonra yazdırma işini yazıcıya göndermek üzere, yazıcının yazdırmayı başlatması için Flash Player'ın yazdırma işini sıraya almayı durdurmasına neden olan `PrintJob.send()` yöntemini kullanın.
- 2 Yazdırma işini yazıcıya gönderdikten sonra işi silmek için `PrintJob` nesnesini silmek üzere belleği boşaltan `deletePrintJob()` `ActionScript` işlevini kullanın.

## PrintJob sınıfından bağımsız olarak kareleri yazdırma

Flash Player 7 ve sonrasında kullanılabilir olan `ActionScript 2.0` `PrintJob` sınıfı, `print()` and `printAsBitmap()` yöntemlerine göre yazdırma için birçok avantaj sunar. Ancak Flash Player 6 ile Flash Player 4.0.25'ye (Windows) ve 4.0.20'ye (Macintosh) kadar olan önceki sürümleri hedefleyen belgeleri yazdırmak için `print()` ve `printAsBitmap()` işlevlerini ve kare etiketlerini kullanın.

`PrintJob` sınıfından bağımsız olarak Flash Player'dan yazdırmayı ayarlamak için yazdırılacak kareleri belirtin ve bu karelerin yazdırma alanlarını ayarlayın.

## PrintJob nesnesini kullanmadığınızda yazdırma alanı belirtme

Varsayılan olarak, kareler yazdırıldığında, belge dosyasının Sahne Alanı yazdırma alanını belirler. Sahne Alanı'nın dışına genişleyen her nesne kırılır ve yazdırılmaz. Yüklü film, yazdırma alanı olarak ana SWF dosyalarının Sahne Alanı boyutlarını değil, kendi Sahne Alanı boyutlarını kullanırlar.

Bir belgenin Sahne Alanı boyutunu kullanmaya alternatif olarak, şu yazdırma alanlarını ayarlayın:

- Flash Player bağlam menüsü veya ActionScript 2.0 `print()` işlevi için bir karedeki bir nesneyi sınırlama kutusu olarak seçip, SWF içeriğinin sınırlama kutusunu tüm karelerin yazdırma alanı olarak belirleyin. Bu seçenek örneğin, bir web reklam bandından tam sayfa veri sayfası yazdırmak için kullanışlıdır.
- `print()` işlevi, Zaman Çizelgesi'ndeki tüm yazdırılabilir karelere ait bileşik sınırlama kutusunu yazdırma alanı olarak kullanmanızı sağlar; örneğin, bir kayıt noktası paylaşan birden çok kare yazdırmak için. Bileşik sınırlama kutusunu kullanmak için `bMax` parametresini şu örnekte gösterildiği gibi kullanın:

```
print ("myMovie", "bmax")
```

- `print()` işlevi her karenin yazdırma alanını, nesneleri yazdırma alanına sığdıracak şekilde ölçekleyerek değiştirmenizi sağlar; örneğin, her karede farklı boyutta nesnelerin yazdırılan sayfayı doldurmasını sağlamak için. Her karenin sınırlama kutusunu değiştirmek için `Print` eylemi parametrelerindeki `Frame` parametresini şu örnekte gösterildiği gibi kullanın:

```
print ("myMovie", "bframe")
```

- `print()` işlevi, belgedeki belirli bir karenin sınırlama kutusunu, belgedeki tüm yazdırılabilir kareler için şu örnekte de gösterildiği gibi yazdırma alanı olarak belirlemenizi sağlar:

```
print ("myMovie", "bmovie")
```

`#b` kare etiketini, yazdırma alanını belirlemek üzere kullanılacak bir kareyi tanımlamak için kullanırsınız. `#b` etiketi, `#p` etiketli bir kareyle aynı katman üzerinde olmalıdır.

`print()` işlevi parametreleri hakkında daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) içinde "yazdırma işlevi" bölümüne bakın.

## PrintJob nesnesini kullanmadığınızda print() işlevini kullanma

Yazdırmayı etkinleştirmek için bir düğme veya belgenizdeki başka bir tetikleyiciyle ilişkilendirebileceğiniz ActionScript 2.0 `print()` işlevinin temel sözdizimi şöyledir:

```
print (target, "Bounding box");
```

`Target` parametresi yazdırılan karelerin konumunu belirtirken, `bounding box` parametresi yazdırma alanını belirtir.

Kullanıcıların Flash içeriğini yazdırmalarını sağlamak için belgenizdeki bir düğme, kare veya film klibine bir `print()` işlevi atayın. Bir kareye bir `print()` işlevi atarsanız, eylem oynatma kafası belirlenmiş kareye ulaştığında çalıştırılır.

`print()` işlevi, ana Zaman Çizelgesi'ndeki karelere ek olarak başka film kliplerinde bulunan kareleri yazdırmanızı sağlar. Her `print()` işlevi, yazdırma için sadece bir Zaman Çizelgesi ayarlar ancak eylem Zaman Çizelgesi'nde, yazdırılacak herhangi bir sayıda kare belirtmenize izin verir. Tek bir düğme veya kareye birden fazla `print()` işlevi eklerseniz, çalıştırılan her eylem için Yazdır iletişim kutusu görünür.

Ayrıca [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) içinde "yazdırma işlevi" bölümüne bakın.

# ActionScript yayınlama ayarları

## ActionScript yayınlama ayarlarını değiştirme

Yeni bir FLA belgesi oluştururken, Flash size hangi ActionScript sürümünü kullanmak istediğinizi sorar. Daha sonra komut dosyalarınızı ActionScript'in başka bir sürümünde yazmaya karar verirsiniz, bu ayarı değiştirebilirsiniz.

**Not:** ActionScript 2.0 derleyicisi, film klibi yollarını göstermek için kullanılan eğik çizgi (/) sözdizimi (örneğin `parentClip/testMC:varName= "hello world"`) dışındaki tüm ActionScript 1.0 kodunu derler. Bu problemten kaçınmak için ya kodunuzu nokta (.) notasyonu kullanarak yeniden yazın ya da ActionScript 1.0 derleyicisini seçin.

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve sonra Flash sekmesini seçin.
- 2 Açılır menüden ActionScript sürümünü seçin.

## Sınıf dosyaları ve konfigürasyon dosyaları

Flash'ı kurduğunuzda, sisteminize ActionScript ile ilgili birkaç konfigürasyon klasörü ve dosyası yerleştirilir. Geliştirme ortamını özelleştirmek için bu dosyaları değiştirirseniz, orijinal dosyaları yedekleyin.

**ActionScript sınıfları klasörü** Yerleşik ActionScript 2.0 sınıflarının tamamını içerir (AS dosyaları). Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Windows XP: Sabit Disk\Documents and Settings\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\Classes
- Windows Vista: Sabit Disk\Users\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\Classes
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/dil/Configuration/Classes  
Classes klasörü, Flash Player 7 (FP7), Flash Player 8 (FP8), Flash Player 9 (FP9) ve hem oynatıcılarda hem de ASO dosyalarında kullanılan mx paketi için sınıflar şeklinde organize edilmiştir. Bu dizinin organizasyonu hakkında daha fazla bilgi için Classes klasöründeki Read Me dosyasına bakın.

**Include sınıf klasörü** Global ActionScript dahil etme dosyalarının tümünü kapsar. Konumlar şunlardır:

- Windows XP: Sabit Disk\Documents and Settings\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\Include
- Windows Vista: Sabit Disk\Users\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\Include
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/dil/Configuration/Include

**ActionsPanel.xml konfigürasyon dosyası** ActionScript kod ipuçlarının konfigürasyon dosyasını içerir. Ayrı dosyalar, her ActionScript ve Flash Lite sürümü ve JavaScript için konfigürasyon sağlar. Konumlar şunlardır:

- Windows XP: Sabit Disk\Documents and Settings\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\ActionsPanel
- Windows Vista: Sabit Disk\Users\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\ActionsPanel
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/dil/Configuration/ActionsPanel

**AsColorSyntax.xml konfigürasyon dosyası** ActionScript kod renk sözdizimi vurgusu için konfigürasyon dosyası. Konumlar şunlardır:

- Windows XP: Sabit Disk\Documents and Settings\*kullanıcı*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\ActionsPanel\
- Windows Vista: Sabit Disk\Users\*kullanıcı*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\di\Configuration\ActionsPanel\
- Macintosh: Sabit Disk/Users/*kullanıcı*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/dil/Configuration/ActionsPanel

## ActionScript 3.0 belge sınıfı bildirme

ActionScript 3.0 kullandığınızda, bir SWF dosyası kendisiyle ilişkili üst düzey bir sınıfa sahip olabilir. Bu sınıf belge sınıfı olarak adlandırılır. Flash Player SWF'yi yüklediğinde, bu sınıfın SWF dosyasının üst düzey nesnesi olacak bir örneği oluşturulur. Bir SWF dosyasının bu nesnesi seçtiğiniz herhangi bir özel sınıfın bir örneği olabilir.

Örneğin, bir takvim bileşenini uygulayan bir SWF dosyası, üst düzeyini bir takvim bileşenine uygun yöntem ve özelliklere sahip bir Calendar sınıfıyla ilişkilendirebilir. SWF dosyası yüklendiğinde, Flash Player bu Calendar sınıfının bir örneğini oluşturur.

- 1 Sahne Alanı'nda ve Zaman Çizelgesi'nde, Sahne Alanı'nın boş bir bölümünü tıklatarak tüm nesnelerin seçimini kaldırın. Bu, Özellik denetçisindeki Belge özelliklerini görüntüler.
- 2 Özellik denetçisindeki Belge Sınıfı metin kutusunda bulunan sınıfın ActionScript dosyasının dosya adını girin. .as dosya adı uzantısını dahil etmeyin.

**Not:** *Document Sınıfı bilgisini Yayınlama Ayarları iletişim kutusuna da girebilirsiniz.*

## ActionScript dosyalarının konumunu ayarlama

Tanımladığınız bir ActionScript sınıfını kullanmak için Flash sınıf tanımını içeren harici ActionScript dosyalarını bulmak zorundadır. Flash uygulamasının sınıf tanımlarını aradığı klasörlerin listesi, ActionScript 2.0 için *sınıf yolu* olarak ve ActionScript 3.0 için *kaynak yolu* olarak adlandırılır. Sınıf yolları ve kaynak yolları, uygulama (global) veya belge düzeyinde bulunur. Sınıf yolları hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. Sınıflar [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) veya "Paketler", *ActionScript 3.0'i Programlama*.

Flash uygulamasında şu ActionScript konumlarını ayarlayabilirsiniz:

- ActionScript 2.0
  - Uygulama düzeyi (tüm AS2 FLA dosyaları için kullanılabilir):
    - Sınıf yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
  - Belge düzeyi (yalnızca bu yolu belirten FLA dosyası için kullanılabilir):
    - Sınıf yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
- ActionScript 3.0
  - Uygulama düzeyi (tüm AS3 FLA dosyaları için kullanılabilir):
    - Kaynak yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
    - Kütüphane yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
    - Harici kütüphane yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)



- Belge düzeyi (yalnızca bu yolları belirten FLA dosyası için kullanılabilir):
  - Kaynak yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
  - Kütüphane yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
  - Harici kütüphane yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
  - Belge sınıfı (Belge Özelliği denetçisinde ayarlanır)

ActionScript 3.0'da, ActionScript kaynaklarını belirtmek için ayarlayabileceğiniz iki ek yol vardır.

*Kütüphane yolu*, oluşturduğunuz SWC dosyalarında bulunan önceden derlenmiş ActionScript kodunun konumunu belirtir. Bu yolu belirten FLA dosyası, bu yolun üst düzeyindeki her SWC dosyasını ve SWC dosyalarında belirtilen diğer kod kaynaklarını yükler. Kütüphane yolunu kullanırsanız, SWC dosyalarındaki derlenmiş kodların herhangi birinin, Kaynak yolundaki derlenmemiş AS dosyalarında yinelenmediğinden emin olun. Artıklı kod, SWF dosyanızın derlemesini yavaşlatır.

*Harici kütüphane yolu*, derleyici kod tanımları için kullanılan kodu içeren SWC dosyalarının konumunu belirtir. Bu yol, içindeki sınıfların çalışma zamanında kullanılabilmesi için SWC formatında harici kod kaynaklarını yüklemek için kullanılabilir. Bir SWF dosyasını derlediğinizde, Harici Kütüphane yolundaki SWC dosyaları, SWF dosyasına eklenmez ancak derleyici bunların belirttiğiniz konumlarda olduğunu doğrular. Harici Kütüphane yolu genellikle çalışma zamanı paylaşılan kütüphaneleri için kullanılır. Çalışma zamanı paylaşılan kütüphaneleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Çalışma zamanı paylaşılan varlıklarıyla çalışma” sayfa 164. Çalışma zamanında harici kod yükleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. *ActionScript 3.0'ı Programlama*.

Her kaynak yolu türü için, Flash uygulamasının arama yapacağı birden çok yol belirtebilirsiniz. Belirtilen yollardan herhangi birinde bulunan kaynaklar kullanılır.

Bir yol eklerken veya değiştirirken, mutlak dizin yolları (örneğin, C:/my\_classes) ve göreceli dizin yolları (örneğin, ../my\_classes or ".") ekleyebilirsiniz.

## ActionScript 2.0 için sınıf yolunu ayarlama

Belge düzeyinde sınıf yolunu ayarlamak için:

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin ve Flash'ı tıklatın.
- 2 ActionScript Sürümü açılır menüsünde, ActionScript 2.0'ın seçili olduğunu doğrulayın ve Ayarlar'ı tıklatın.
- 3 Sınıflar için Dış Aktarma Karesi metin alanında, sınıf tanımının bulunması gereken yerdeki kareyi belirtin.
- 4 Sınıf yolu listesine yol eklemek için şunlardan herhangi birini yapın:
  - Sınıf yoluna bir klasör eklemek için Yola Gözet düğmesini  tıklatın, eklenecek klasöre gözetin ve Tamam'ı tıklatın.
  - Sınıf yolu listesine yeni bir satır eklemek için Yeni Yol Ekle  düğmesini tıklatın. Yeni satırı çift tıklatın, göreceli ya da mutlak bir yol yazın ve Tamam'ı tıklatın.
  - Varolan bir sınıf yolu klasörünü düzenlemek için Sınıf Yolu listesinde yolu seçin, Yola Gözet düğmesini tıklatın, eklenecek klasöre gözetin ve Tamam'ı tıklatın. Alternatif olarak, Sınıf Yolu listesinde yolu çift tıklatın, istenen yolu yazın ve Tamam'ı tıklatın.
  - Bir klasörü sınıf yolundan silmek için Sınıf Yolu listesinde yolu seçin ve Seçilen Yolu Kaldır düğmesini  tıklatın.

Uygulama düzeyinde sınıf yolunu ayarlamak için:

- 1 Düzenle Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklatın.
- 2 ActionScript 2.0 Ayarları düğmesini tıklatın ve Sınıf Yolu listesine yolları ekleyin

## ActionScript 3.0 için kaynak yolunu ayarlama

Belge düzeyinde kaynak yolunu ayarlamak için:

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin ve Flash'ı tıklatın.
- 2 ActionScript Sürümü açılır menüsünde, ActionScript 3.0'ın seçili olduğunu doğrulayın ve Ayarlar'ı tıklatın. ActionScript 3.0'ı kullanmak için Flash Player sürümünüz Flash Player 9 veya yukarisına ayarlı olmalıdır.
- 3 Karedeki Sınıfları Dışa Aktar metin alanında, sınıf tanımının bulunması gereken yerdeki kareyi belirtin.
- 4 Hatalar ayarlarını belirleyin. Sıkı Modu ve Uyarılar Modu'nu seçebilirsiniz. Sıkı Modu, derleyici uyarılarını hatalar olarak bildirir; bu durum, bu tür hatalar varoldukça derlemenin başarısız olacağı anlamına gelir. Uyarılar Modu, ActionScript 2.0 kodunu ActionScript 3.0'a güncellerken uyumsuzlukları ortaya çıkarmak için faydalı olan ilave uyarılar bildirir.
- 5 (İstenirse) Sahne alanı örneklerini otomatik olarak bildirmek için Sahne Alanı'nı seçin.
- 6 Kullanılacak lehçe olarak ActionScript 3.0 veya ECMAScript'i belirtin. ActionScript 3.0 önerilir.
- 7 Kaynak yolu listesine yol eklemek için şunlardan herhangi birini yapın:
  - Kaynak yoluna bir klasör eklemek için, Kaynak yolu sekmesini tıklatın, ardından Yola Gözet düğmesini  tıklatın, eklenecek klasöre gidin ve Tamam'ı tıklatın.
  - Kaynak yolu listesine yeni bir satır eklemek için Yeni Yol Ekle  düğmesini tıklatın. Yeni satırı çift tıklatın, göreceli ya da mutlak bir yol yazın ve Tamam'ı tıklatın.
  - Varolan bir Kaynak yolu klasörünü düzenlemek için Kaynak yolu listesinde yolu seçin, Yola Gözet düğmesini tıklatın, eklenecek klasöre gözetin ve Tamam'ı tıklatın. Alternatif olarak, Kaynak yolu listesinde yolu çift tıklatın, istenen yolu yazın ve Tamam'ı tıklatın.
  - Bir klasörü kaynak yolundan silmek için Kaynak yolu listesinde yolu seçin ve Seçilen Yolu Kaldır düğmesini  tıklatın.

Uygulama düzeyinde kaynak yolunu ayarlamak için:

- 1 Düzenle Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklatın.
- 2 ActionScript 3.0 Ayarları düğmesini tıklatın ve Kaynak yolu listesine yolları ekleyin.

## ActionScript 3.0 dosyaları için Kütüphane yolunu ayarlama

Belge düzeyinde Kütüphane yolunu ayarlamak için uygulanan prosedür, Kaynak yolunun ayarlanmasına benzer:

- 1 Dosya Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin ve Flash sekmesini tıklatın.
- 2 Komut Dosyası menüsünde ActionScript 3.0'ın belirtilmiş olduğundan emin olun ve Ayarlar'ı tıklatın.
- 3 Gelişmiş ActionScript 3.0 iletişim kutusunda Kütüphane yolu sekmesini tıklatın.
- 4 Kütüphane yolu listesine kütüphane yolunu ekleyin. Yol listesine klasörler veya tek tek SWC dosyaları ekleyebilirsiniz.

Uygulama düzeyinde Kütüphane yolunu ayarlamak için:

- 1 Düzenle Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklatın.
- 2 ActionScript 3.0 Ayarları düğmesini tıklatın ve Kütüphane yolu listesine yolları ekleyin.

## ActionScript 3.0 dosyaları için Harici Kütüphane yolunu ayarlama

Belge düzeyinde Harici Kütüphane yolunu ayarlamak için uygulanan prosedür, Kaynak yolunun ayarlanmasına benzer:

- 1 Dosya Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin ve Flash sekmesini tıklatın.
- 2 Komut Dosyası menüsünde ActionScript 3.0'ın belirtilmiş olduğundan emin olun ve Ayarlar'ı tıklatın.
- 3 Gelişmiş ActionScript 3.0 iletişim kutusunda Harici Kütüphane yolu sekmesini tıklatın.
- 4 Harici Kütüphane yolu listesine kütüphane yolunu ekleyin. Yol listesine klasörler veya tek tek SWC dosyaları ekleyebilirsiniz.

Uygulama düzeyinde Harici Kütüphane yolunu ayarlamak için:

- 1 Düzenle Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklatın.
- 2 ActionScript 3.0 Ayarları düğmesini tıklatın ve Harici Kütüphane yolu listesine yolları ekleyin.

## ActionScript'i koşullu olarak derleme

ActionScript 3.0'da koşullu derlemeyi, C++ ve diğer programlama dillerinde kullanıldığı şekilde kullanabilirsiniz. Örneğin, belirli bir kod özelliğini uygulayan kod veya hata ayıklama için kullanılan kod gibi bir projedeki kod bloklarını etkinleştirmek ya da devre dışı bırakmak üzere koşullu derlemeyi kullanabilirsiniz.

Yayınlama ayarlarında tanımladığınız konfig sabitlerini kullanarak, belirli ActionScript kod satırlarının derlenmiş olup olmadığını belirtebilirsiniz. Her sabit şu biçimi alır:

```
CONFIG::SAMPLE_CONSTANT
```

Bu biçimde, CONFIG, konfig ad alanıyken, SAMPLE\_CONSTANT, yayınlama ayarlarında true veya false olarak ayarladığınız sabittir. Sabitin değeri true olduğunda, ActionScript'te sabitten sonra gelen kod satırı derlenir. Değer false olduğunda, sabitten sonra gelen kod satırı derlenmez.

Örneğin, şu işlev yalnızca kendisinden önce gelen sabitin değeri yayınlama ayarlarında true olarak ayarlanırsa derlenen 2 kod satırını içerir:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_BROWSERS=true.");
    }
}
```

Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kullanarak bir konfig sabitini tanımlamak için:

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin.
- 2 Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Flash sekmesini tıklatın.
- 3 Komut Dosyası değerinin ActionScript 3.0 olarak ayarlandığından emin olun ve değerin yanındaki Ayarlar düğmesini tıklatın.
- 4 Gelişmiş ActionScript 3.0 iletişim kutusunda, Konfig Sabitleri sekmesini tıklatın.
- 5 Bir sabit eklemek için Ekle düğmesini tıklatın.
- 6 Eklemek istediğiniz sabitin adını yazın. Varsayılan konfig ad alanı CONFIG ve varsayılan sabit adı CONFIG\_CONST şeklindedir.

**Not:** Konfig ad alanı `CONFIG`, Flash derleyici tarafından otomatik olarak bildirilir. Bunları yayınlama ayarlarına bir sabit adıyla girip şu sözdizimini kullanarak ActionScript koduna ekleyerek kendi konfig ad alanlarınızı ekleyebilirsiniz:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

- 7 true veya false olmak koşuluyla sabit için istediğiniz değeri girin. Belirli kod satırlarının derlemesini etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için bu değeri değiştirirsiniz.

## Flash belgelerinde bağlam menülerini özelleştirme

Flash Player 7 ve sonrasında SWF dosyalarında görünen standart bağlam menüsü ve metin düzenleme bağlam menüsünü özelleştirebilirsiniz.

- Standart bağlam menüsü, bir kullanıcı Flash Player'da bir SWF dosyasının üzerini düzenlenebilir metin alanı dışındaki herhangi bir bölgede sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) görünür. Menüye özel öğeler ekleyebilir ve Ayarlar ve Hata Ayıklayıcı dışındaki tüm yerleşik öğeleri gizleyebilirsiniz.
- Düzenleme bağlam menüsü, bir kullanıcı Flash Player'da SWF dosyasının içindeki düzenlenebilir bir metin alanının içini sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) görünür. Bu menüye özel öğeler ekleyebilirsiniz. Hiçbir yerleşik öğeyi gizleyemezsiniz.

**Not:** Ayrıca Flash Player, bir kullanıcı Flash Player'ın içini sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) ve hiçbir SWF dosyası yüklenmemişse, bir hata bağlam menüsü görüntüler. Bu menüyü özelleştiremezsiniz.

ActionScript 2.0'da bulunan `ContextMenu` ve `ContextMenuItems` nesnelerini kullanarak Flash Player 7'de bağlam menülerini özelleştirin. Bu nesnelerin kullanımı hakkında daha fazla bilgi için, bkz. `ContextMenu`, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

Flash Player için özel bağlam menü öğeleri oluştururken, şu koşulları unutmayın:

- Özel öğeler oluşturuldukları sıraya göre bir bağlam menüsüne eklenir. Öğeler oluşturulduktan sonra bu sırayı değiştiremezsiniz.
- Özel öğelerin görünürlüğünü ve etkinleştirilmesini belirleyebilirsiniz.
- Özel bağlam menüsü öğeleri otomatik olarak Unicode UTF-8 metin kodlaması kullanılarak kodlanırlar.

## Flash ile kurulan konfigürasyon klasörleri

Flash, uygulamayı kurduğunuzda sisteminize birkaç konfigürasyon klasörü yerleştirir. Konfigürasyon klasörleri, uygulamayla ilişkili dosyaları uygun kullanıcı erişimine düzeyleri halinde organize eder. ActionScript® veya bileşenlerle çalışırken, bu klasörlerin içeriklerini görüntülemek isteyebilirsiniz. Flash uygulamasına ait konfigürasyon klasörleri şunlardır:

### Uygulama düzeyi konfigürasyon klasörü

Klasör uygulama düzeyinde olduğundan, yönetici olmayan kullanıcılar bu dizine yazma erişimine sahip değildir. Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Microsoft Windows XP veya Microsoft Windows Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\di\Configuration\ dizinine göz atın.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/ dizinine göz atın.

**First Run klasörü**

Uygulama düzeyi konfigürasyon klasörünün eşi, aynı bilgisayarı kullanan kullanıcılar arasında konfigürasyon dosyalarının paylaşılmasını sağlar. First Run klasöründeki klasör ve dosyalar otomatik olarak kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörüne kopyalanır. First Run klasörüne yerleştirilen her yeni dosya, uygulamayı başlattığınızda kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörüne kopyalanır.

First Run klasörüne özgü yollar şunlardır:

- Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\di\Configuration\ dizinine göz atın.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS3/First Run dizinine göz atın.

**Kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörü**

Kullanıcı profili alanında bulunan bu klasör, geçerli kullanıcı tarafından her zaman yazılabilir. Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\Documents and Settings\*kullanıcı adı*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\di\Configuration dizinine gözetin.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Users/*kullanıcı adı*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/di/Configuration/ dizinine gözetin.

**Tüm kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörü**

Ortak kullanıcı profili bölgesinde bulunan bu klasör, standart Windows ve Macintosh işletim sistemleri kurulumlarının bir parçasıdır ve belirli bir bilgisayardaki tüm kullanıcılar tarafından paylaşılır. İşletim sistemi, bu klasöre yerleştirilen her dosyayı tüm bilgisayar kullanıcılarına erişilebilir yapar. Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\di\Configuration\ yoluna gözetin.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/di/Configuration/ yoluna gözetin.

**Sınırlı Kullanıcılar konfigürasyon klasörü**

Bir iş istasyonunda sınırlı ayrıcalıklara sahip kullanıcılar içindir, örnek olarak, ağa bağlı bir ortamda sadece sistem yöneticileri iş istasyonlarına yönetici erişimine sahiptir. Diğer tüm kullanıcılara sınırlı erişim verilmiştir, bu genellikle bu kullanıcıların uygulama düzeyi dosyalarına (Windows'taki Program Files dizini veya Macintosh OS X'teki Applications klasörü gibi) yazamamaları anlamına gelir.

# Bölüm 16: Yayınlama ve Dışa Aktarma

Adobe® Flash® CS4 Professional içeriğini bir izleyici kitlesine sunmaya hazır olduğunuzda, içeriği oynatmak için yayınlatabilir ya da çeşitli formatlarda dışa aktarabilirsiniz. Bu bölümde, Flash içeriğinizi dağıtmak için kullanabileceğiniz çeşitli yayınlama ve dışa aktarma seçenekleri açıklanır.

## Flash belgeleri yayınlama

### Yayınlamaya genel bakış

Varsayılan olarak, Yayınlama komutu bir Flash SWF dosyası ve ayrıca Flash içeriğinizi tarayıcı penceresine ekleyen bir HTML belgesi oluşturur. Yayınlama komutu ayrıca, Adobe Macromedia Flash 4 ve sonrası için algılama dosyaları oluşturur ve kopyalar. Yayınlama ayarlarını değiştirirseniz, Flash değişiklikleri belge ile birlikte kaydeder. Bir yayınlama profili oluşturduktan sonra, diğer belgelerde kullanmak için veya aynı proje üzerinde çalışan diğer kişilerin kullanması için bu profili dışa aktarın.

Flash® Player 6 ve sonraki sürümleri Unicode metin kodlamasını destekler. Unicode desteğiyle, kullanıcılar oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin kullandığı dilden bağımsız olarak, çok dilli metin görüntüleyebilirler.

FLA dosyasını GIF, JPEG, PNG ve QuickTime® gibi alternatif dosya formatlarında, dosyayı tarayıcı penceresinde görüntülemeniz için gereken HTML ile birlikte yayınlatabilirsiniz. Alternatif formatlar, bir tarayıcının hedeflenen Adobe Flash Player'ı yüklememiş olan kullanıcılar için SWF dosyanızın animasyonunu ve etkileşimini göstermesine izin verir. Bir Flash belgesini (FLA dosyasını) alternatif dosya formatlarında yayınladığınızda, her dosya formatının ayarları FLA dosyası ile birlikte saklanır.

FLA dosyasını, alternatif dosya formatlarında yayınlamaya benzer şekilde, çeşitli formatlarda dışa aktarabilirsiniz, ancak her dosya formatının ayarları FLA dosyası ile birlikte saklanmaz.

Alternatif olarak, herhangi bir HTML düzenleyicisiyle özel bir HTML belgesi oluşturabilir ve bir SWF dosyasını görüntülemek için gereken etiketleri dahil edebilirsiniz.

SWF dosyanızı yayınlamadan önce dosyanın nasıl çalıştığını test etmek için Filmi Test Et (Kontrol Et > Filmi Test Et) ve Sahneyi Test Et (Kontrol Et > Sahneyi Test Et) seçeneklerini kullanın.

### Ayrıca bkz.

[“Yayınlama profillerini kullanma”](#) sayfa 408

[“Yayınlama ayarları”](#) sayfa 393

[“Flash Player için sunucu konfigüre etme”](#) sayfa 392

[“Çok dilli metin oluşturma”](#) sayfa 270

### Flash SWF dosyalarını oynatma

Flash SWF dosya formatı Flash içeriğini dağıtmak içindir.

İçeriği şu şekillerde oynatabilirsiniz:

- Flash Player donanımlı İnternet tarayıcılarda

- Flash Xtra in Director® ve Adobe® Authorware® ile
- Microsoft Office ve başka ActiveX ana makinelerindeki Flash ActiveX kontrolüyle
- Bir QuickTime videosunun parçası olarak
- Projektör adlı tek başına çalışan bir uygulama olarak

Flash SWF dosya formatı diğer uygulamaların desteklediği açık bir standarttır. Flash dosya formatları hakkında daha fazla bilgi için bkz. [www.adobe.com/go/flashplayer\\_tr](http://www.adobe.com/go/flashplayer_tr).

## HTML belgeleri

SWF dosyasını bir web tarayıcısında oynatmak ve tarayıcı ayarlarını belirtmek için bir HTML belgesine ihtiyacınız vardır. Bir SWF dosyasını bir web tarayıcısında görüntülemek için bir HTML belgesi `object` ve `embed` etiketlerini uygun parametrelerle birlikte kullanmalıdır.

**Not:** *Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kullanıp doğru object ve embed etiketlerini kullanarak ve HTML seçeneğini belirleyerek bir HTML belgesi oluşturabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “HTML belgeleri için yayınlama ayarlarını belirleme” sayfa 395.*

Bir SWF dosyası yayınladığınızda Flash, HTML belgesini otomatik olarak oluşturabilir.

## Mobil aygıtlar için yayınlama

Adobe® Flash® Lite®, Flash kullanıcılarının ActionScript® komut dosyası dilini, çizim araçlarını ve şablonları kullanarak cep telefonları için çekici içerik oluşturmalarını sağlar. Mobil cihazların geliştirilmesi hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. *Flash Lite Uygulamalarını Geliştirme* ve İçerik Geliştirme Kitleri, Mobil ve Aygıt Geliştirme Merkezi, [www.adobe.com/go/devnet\\_devices\\_tr](http://www.adobe.com/go/devnet_devices_tr).

**Not:** *Geliştirmekte olduğunuz mobil cihaza bağlı olarak, ActionScript komutları ve desteklenen ses formatları için bazı sınırlamalar bulunabilir. Daha fazla ayrıntı için bkz. Mobile Articles, Mobile and Devices Development Center.*

Adobe ayrıca, Adobe ürünleriyle oluşturulmuş içeriği değiştirilmiş mobil cihazlarda test etmek için yeni bir yol olan Adobe Device Central'ı sağlar. Yeni herhangi bir tür mobil belge oluştururken, oluşturma işlemine Device Central'dan başlayın. Device Central geliştirme işleminin başlangıcında bir hedef cihaz seçmenizi ve bir cihazın sınırlarının neler olduğuna dair net bir fikir sahibi olmanızı sağlar.

## Güvenli Flash belgeleri yayınlama

Flash Player 8 ve sonrası Flash belgelerinizin güvenliğini sağlamanıza yardımcı olan şu özellikleri içerir:

### Arabellek taşıma koruması

Otomatik olarak etkindir, bu özellik bir Flash belgesinde bir kullanıcının belleğinin üzerine yazmak veya virüs gibi yıkıcı bir kod eklemek için harici dosyaların kasıtlı olarak kötüye kullanımını engeller. Bu, kullanıcının sisteminde bulunan bir belgenin, belgenin atanan bellek alanının dışındaki verileri okuması veya yazmasını engeller.

### Flash belgeleri arasında verilerin paylaşımı için tam etki alanı eşleştirme

Flash Player 7 ve sonrası, önceki sürümlerden daha katı bir güvenlik modeli uygular. Güvenlik modeli Flash Player 6 ve Flash Player 7 arasında başlıca iki şekilde değiştirilmiştir:

**Tam etki alanı eşleştirme** Flash Player 6 benzer etki alanlarında (örneğin, [www.adobe.com](http://www.adobe.com) ve [store.adobe.com](http://store.adobe.com)) bulunan SWF dosyalarının birbirleriyle ve diğer belgelerle özgürce iletişim kurmalarını sağlar. Flash Player 7'de, etki alanlarının iletişim kurabilmesi için erişilecek verilerin etki alanı, veri sağlayıcının etki alanıyla *tam* eşleşmelidir.

**HTTPS/HTTP sınırlaması** Güvenli olmayan (HTTPS olmayan) protokoller kullanılarak yüklenen bir SWF dosyası, her iki protokol de tamamen aynı etki alanı içinde olsa bile güvenli bir (HTTPS) protokol kullanılarak yüklenen içeriğe erişemez.

İçeriğin yeni güvenlik modeliyle beklendiği gibi performans göstermesini sağlama hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Güvenliği anlama, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).

### Yerel ve ağ oynatma güvenliği

Flash Player 8 ve sonrası, yayınladığınız SWF dosyaları için yerel ve ağ oynatma güvenliğini sizin belirlemenize izin veren bir güvenlik modeli içerir. Varsayılan olarak, SWF dosyalarına yerel dosyalara ve ağlara okuma erişimi izni verilir. Ancak, yerel erişimi olan bir SWF dosyası ağla iletişim kuramaz ve SWF dosyası herhangi bir ağa dosya veya bilgi gönderemez.

SWF dosyalarının ağ kaynaklarına erişmesine izin vererek, SWF dosyasının verileri almasını ve göndermesini sağlayın. SWF dosyasına ağ kaynaklarına erişim izni verirsiniz, yerel bilgisayardaki bilginin potansiyel olarak ağa yüklenmekten korumak üzere yerel erişim devre dışı bırakılır.

Yayınlanmış SWF dosyalarınız için yerel veya ağ oynatma güvenlik modelini seçmek üzere, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kullanın.

### Ayrıca bkz.

“SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirleme” sayfa 393

## Flash Player

Flash Player, Flash içeriğini bir web tarayıcısında veya bir ActiveX ana uygulamasında görüldüğü gibi oynatır. Flash Player, Flash uygulamasıyla yüklenir. Flash içeriğini çift tıklattığınızda, işletim sistemi daha sonra SWF dosyasını oynatacak olan Flash Player'ı başlatır. Flash içeriğini bir web tarayıcısı veya bir ActiveX ana uygulaması kullanmayan kullanıcılar için görüntülenebilir hale getirmek üzere oynatıcıyı kullanın.

Flash Player'da Flash içeriğini kontrol etmek için menü komutlarını ve `fscommand()` işlevini kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. Flash Player'a ve Flash Player'dan mesaj gönderme, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).

Flash içerik karelerini yazdırmak için Flash Player bağlam menüsünü kullanın.

❖ Şunlardan birini yapın:

- Yeni veya varolan bir dosya açmak için Dosya > Yeni veya Aç'ı seçin.
- Uygulamanızın görünümünü değiştirmek için Görünüm > Büyütme'yi seçin ve bir seçim yapın.
- Flash içeriği oynamayı kontrol etmek için Kontrol Et > Oynat, Geri Sar veya Oynamayı Döngüye Al'ı seçin.

## Flash Player'ı Yeniden Yükleme

Flash Player yüklemesiyle ilgili sorun yaşıyorsanız, Flash Player'ı yeniden yükleyebilirsiniz.

1 Tarayıcınızı kapatın.

2 Oynatıcının herhangi bir sürümü yükleyse kaldırın.

Talimatlar için bkz. TechNote 14157, Adobe® Flash® Destek Merkezi, [www.adobe.com/go/tn\\_14157\\_tr](http://www.adobe.com/go/tn_14157_tr).

3 Yüklemeye başlamak için, [http://www.adobe.com/go/getflashplayer\\_tr](http://www.adobe.com/go/getflashplayer_tr) adresini ziyaret edin.

Player'ı yüklemek için ekrandaki talimatları yerine getirin.



Ayrıca Oynatıcılar klasörünüzdeki şu yükleyicilerden birini de çalıştırabilirsiniz. Ancak, Adobe web sitesindeki yükleyici genellikle Oynatıcılar klasöründekilerden daha günceldir.

- Windows® (Internet Explorer veya AOL) ActiveX® kontrolü için Install Flash Player 9 AX.exe dosyasını çalıştırın.
- Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari veya Opera) eklentisi için Install Flash Player 9.exe dosyasını çalıştırın.
- Macintosh® (AOL, Firefox, Macintosh için Internet Explorer, Netscape, Opera veya Safari) eklentisi için Install Flash Player 10 (Mac OS 9.x) veya Install Flash Player 10 OS X (Mac OS X.x) dosyasını çalıştırın.

**Not:** Yükleme doğrulamak için, web tarayıcınızdan <http://www.adobe.com/shockwave/welcome/> adresini ziyaret edin.

## Flash Player için sunucu konfigüre etme

Kullanıcıların Flash içeriğinizi web üzerinde görüntüleyebilmeleri için web sunucusunun SWF dosyalarını tanımak üzere doğru bir şekilde konfigüre edilmesi gerekir.

Sunucunuz zaten doğru bir şekilde konfigüre edilmiş olabilir. Sunucu konfigürasyonunu test etmek için bkz. TechNote 4151, Adobe Flash Destek Merkezi, [www.adobe.com/go/tn\\_4151\\_tr](http://www.adobe.com/go/tn_4151_tr).

Bir sunucuyu konfigüre etmek uygun Multipart Internet Mail Extension (MIME) türlerini kurar, böylece sunucu .swf uzantılı dosyaları Flash dosyaları olarak tanımlayabilir.

Doğru MIME türünü alan bir tarayıcı gelen verileri işlemek ve düzgün bir şekilde görüntülemek için uygun eklentiye, kontrolü veya yardımcı uygulamayı yükleyebilir. MIME türü eksikse veya sunucu tarafından doğru bir şekilde iletilmediyse, tarayıcı hata mesajı veya bulmaca parçası simgesi içeren boş bir pencere görüntüleyebilir.

- Siteniz bir İnternet servis sağlayıcısı (ISS) yoluyla kurulmuşsa, ISS'den bu MIME türünü sunucuya eklemesini isteyin: application/x-shockwave-flash türünü .swf uzantısıyla.
- Kendi sunucunuzu yönetiyorsanız, MIME türlerini ekleme veya konfigüre etme hakkında talimatlar için web sunucusu belgenize bakın.
- Şirket ve kuruluşların sistem yöneticileri, Flash Player erişimini yerel dosya sistemindeki kaynaklarla sınırlamak için Flash'ı konfigüre edebilirler. Yerel sistemde Flash Player'ın işlevlerini sınırlayan bir güvenlik konfigürasyonu oluşturun.

Güvenlik konfigürasyon dosyası, Flash Player yükleyicisiyle aynı klasörün içine yerleştirilmiş bir metin dosyasıdır. Flash Player yükleyicisi, kurulum sırasında konfigürasyon dosyasını okur ve bu dosyadaki güvenlik direktiflerini izler. Flash Player, konfigürasyon dosyasını ActionScript'e göstermek için System nesnesini kullanır.

Konfigürasyon dosyasıyla birlikte, Flash Player'ın kamera ve mikrofona olan erişimini devre dışı bırakın, Flash Player'ın kullanabileceği yerel depolama miktarını sınırlayın, otomatik güncelleştir özelliğini kontrol edin ve Flash Player'ın kullanıcının sabit diskinden herhangi bir dosyayı okumasını engelleyin.

Güvenlik hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Sistem [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

### MIME Türleri ekleme

Bir web sunucusu dosyalara eriştiğinde, sunucu dosyaları görüntülemek için bunları Flash içeriği olarak doğru bir şekilde algılamalıdır. MIME türü eksikse veya sunucu tarafından doğru bir şekilde iletilmediyse, tarayıcı hata mesajları veya bulmaca parçası simgesi içeren boş bir pencere görüntüleyebilir.

Sunucunuz doğru bir şekilde konfigüre edilmediyse, siz (veya sunucunuzun yöneticisi) SWF dosyası MIME türlerini sunucunun konfigürasyon dosyalarına ekleyip şu MIME türlerini SWF dosya uzantılarıyla ilişkilendirmelisiniz:

- application/x-shockwave-flash MIME türü .swf dosya uzantısına sahiptir.
- application/futuresplash MIME türü .spl dosya uzantısına sahiptir.

Bir sunucu yönetiyorsanız, MIME türlerini ekleme veya konfigüre etme hakkında talimatlar için sunucu yazılım belgenize başvurun. Bir sunucu yönetmiyorsanız, MIME tür bilgisi eklemek için İnternet servis sağlayıcınızla, site şefinizle veya sunucu yöneticinizle bağlantı kurun.

Siteniz bir Mac OS sunucusu üzerindeyse, şu parametreleri de ayarlamalısınız: Action: Binary; Type: SWFL ve Creator: SWF2.

## Yayınlama ayarları

### SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirleme

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Flash sekmesini tıklayın ve Player açılır menüsünden bir Player sürümü seçin. Flash Player 10'dan önceki Flash Player sürümlerini hedefleyen yayınlanmış SWF dosyalarında Adobe® Flash® CS4 Professional özelliklerinin tamamı çalışmaz. Flash Player algılamasını belirtmek için, HTML sekmesini tıklayın ve Flash Sürümünü Algıla seçeneğini belirleyip algılanacak Flash Player sürümünü girin.
- 2 Komut Dosyası açılır-menüsünden ActionScript® sürümünü seçin. ActionScript 2.0 veya 3.0'ı seçerseniz ve sınıflar oluşturduysanız, sınıf dosyalarına Tercihler'de ayarlı varsayılan dizin yolundan farklılık gösteren göreceli sınıf yolunu ayarlamak için Ayarlar'ı tıklayın.
- 3 Bitmap sıkıştırmasını kontrol etmek için JPEG Kalitesi kaydırıcısını ayarlayın veya bir değer girin. Düşük görüntü kalitesi daha küçük dosyalar oluşturur; yüksek görüntü kalitesi daha büyük dosyalar oluşturur. Boyut ve kalite arasındaki dengelemeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin; 100, en yüksek kalite ve en az sıkıştırmayı sağlar.

Yüksek oranda sıkıştırılmış JPEG görüntülerinin daha düzgün görünmesini sağlamak için, JPEG Blok Kaldırma'yı Etkinleştir seçeneğini belirleyin. Bu seçenek, JPEG sıkıştırmasından kaynaklanan tipik görünüm yapaylıklarını (örn. görüntüyü tıkayan 8x8 piksel yaygın görünümü) azaltır. Bu seçenek belirlendiğinde bazı JPEG görüntüleri az da olsa ayrıntı kaybına uğrayabilir.

- 4 SWF dosyasındaki tüm akış sesleri veya olay sesleri için örnek hızını ve sıkıştırmayı ayarlamak üzere, Ses Akışı veya Ses Olayı'nın yanındaki Ayarla'yı tıklayın ve seçenekleri gerektiği gibi seçin.

**Not:** Ses akışı, ilk birkaç kare için yeterli veri yüklenir yüklenmez çalınır; Zaman Çizelgesi ile senkronizedir. Bir olay sesi, tamamen yüklenmeden çalmaz ve dışarıdan durduruluncaya dek çalmaya devam eder.

- 5 Özellik denetçisinin Ses bölümündeki ayrı ayrı sesler için ayarları geçersiz kılmak üzere Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl'ı seçin. Bir SWF dosyasının daha küçük, lo-fi sürümünü oluşturmak için bu seçeneği seçin.

**Not:** Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl seçeneği seçili değilse, Flash belgedeki tüm ses akışlarını tarar (içe aktarılmış videodaki sesler dahil) ve bu sesleri kendilerine özgü en yüksek ayarda yayımlar. Bir veya daha fazla akış sesinin yüksek bir dışa aktarma ayarı varsa, bu işlem dosya boyutunu artırabilir.

- 6 Orijinal kütüphane seslerinin yerine, mobil cihazlar dahil, aygıtlar için uygun sesleri dışa aktarmak üzere Aygıt Seslerini Dışa Aktar'ı seçin. Tamam'ı tıklayın.

- 7 SWF ayarlarını yapmak için şu seçeneklerden birini seçin:

**Filmi Sıkıştır** (Varsayılan) Dosya boyutunu ve indirme zamanını azaltmak için SWF dosyasını sıkıştırır. Bu işlem bir dosya metin veya ActionScript yoğun olduğunda en faydalıdır. Sıkıştırılmış bir dosya sadece Flash Player 6 veya sonrasında oynatılır.

**Gizli Katmanları Dahil Et** (Varsayılan) Flash belgesindeki tüm gizli katmanları dışa aktarır. Gizli Katmanları Dışa Aktarma'nın seçimini kaldırma, film kliplerinin içinde yuvalanmış katmanlar dahil, gizli olarak işaretlenmiş tüm katmanların oluşturulan SWF'ye dışa aktarılmasını engeller. Bu sizin katmanları görünmez yaparak Flash belgelerinin farklı sürümlerini kolayca test etmenizi sağlar.

**XMP meta verilerini dahil et** (Varsayılan) Dosya Bilgileri iletişim kutusuna girilen tüm meta verileri dışa aktarır. İletişim kutusunu açmak için Dosya Bilgileri düğmesini tıklatın. Ayrıca Dosya > Dosya Bilgileri seçeneklerini belirleyerek Dosya Bilgileri iletişim kutusunu da açabilirsiniz. Adobe® uygulamasında SWF dosyası seçildiğinde meta veriler görüntülenebilir.

**Dışa SWC Aktar** Bileşenleri dağıtmak için kullanılan bir .swc dosyası dışa aktarır. .swc dosyası, derlenmiş bir klibi, bileşenin ActionScript sınıf dosyasını ve bileşeni açıklayan diğer dosyaları içerir.

8 Gelişmiş ayarları kullanmak veya yayınlanmış Flash SWF dosyasının hata ayıklamasını etkinleştirmek için şu seçeneklerden birini belirleyin:

**Boyut Raporu Oluştur** Son Flash içeriğindeki veri miktarını dosyalara göre listeleyen bir rapor üretir.

**İçe Aktarmaya Karşı Koru** Diğer kişilerin bir SWF dosyasını içe aktarmasını ve bunu bir FLA dosyasına geri dönüştürmesini engeller. Flash SWF dosyanızla şifre koruması kullanmanıza izin verir.

**İzleme Eylemlerini Atla** Flash uygulamasının geçerli SWF dosyasındaki ActionScript `trace` ifadelerini yoksaymasına neden olur. Bu seçeneği belirlediğinizde, `trace` ifadelerinden gelen bilgiler Çıktı panelinde görünmez. Daha fazla bilgi için bkz. “Çıktı paneline genel bakış” sayfa 368.

**Hata Ayıklamaya İzin Ver** Hata Ayıklayıcıyı etkinleştirir ve bir Flash SWF dosyasında uzaktan hata ayıklamaya izin verir. SWF dosyanızla hata ayıklama kullanmanıza izin verir.

9 ActionScript 2.0 kullanıyorsanız ve Hata Ayıklamaya İzin Ver veya İçe Aktarmaya Karşı Koru'yu seçtiyseniz, Şifre metin alanına bir şifre girin. Bir şifre eklerseniz, diğer kullanıcılar SWF dosyasını içe aktarmadan veya dosyada hata ayıklamadan önce şifre girmelidirler. Şifreyi kaldırmak için Şifre metin alanını temizleyin. Hata Ayıklayıcı hakkında daha fazla bilgi için bkz. “ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklama” sayfa 360. ActionScript 3.0 kullanıyorsanız, bkz. “ActionScript 3.0'da hata ayıklama” sayfa 370.

10 Yerel Oynatma Güvenliği açılır menüsünden, kullanılacak Flash güvenlik modelini seçin. Yayınlanmış SWF dosyanıza yerel veya ağ güvenlik erişimi verip vermeyeceğinizi belirtin. Sadece Yerel Dosyalara Eriş, yayınlanmış SWF dosyasının ağ üzerindeki değil, yerel sistemdeki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir. Sadece Ağa Eriş, yayınlanmış SWF dosyasının yerel sistemdeki değil, ağdaki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir.

11 SWF dosyasının donanım ivmesini kullanmasını sağlamak için, Donanım İvmesi menüsünden şu seçeneklerden birini belirleyin:

**Düzey 1 - Doğrudan** Doğrudan modu, tarayıcının çizim yapmasına izin vermek yerine Flash Player'ın doğrudan ekran üzerinde çizim yapmasını sağlayarak oynatma performansını artırır.

**Düzey 2 - GPU** GPU modunda, Flash Player, video oynatımını ve katmanlanmış grafiklerin birleştirilmesini gerçekleştirmeye yönelik grafik kartının kullanılabilir hesaplama gücünü kullanır. Bu da, kullanıcının grafik donanımına bağlı olarak başka bir performans avantajı düzeyi sağlar. İzleyici kitlenizin ileri düzey grafik kartlarına sahip olduğunu umduğunuzda bu seçeneği kullanın.

Oynatma sistemi, ivmeyi etkinleştirmek için yeterli donanıma sahip olmazsa, Flash Player otomatik olarak normal çizim moduna geri döner. Birden çok SWF dosyaları içeren web sayfalarında en iyi performansı elde etmek için, SWF dosyalarından yalnızca birine yönelik donanım ivmesini etkinleştirin. Donanım ivmesi, Filmi Test Et modunda kullanılmaz.

SWF dosyanızı yayınladığınızda, bu dosyayı gömen HTML dosyası bir `wmode` HTML parametresi içerir. Düzey 1 veya Düzey 2 donanım ivmesi seçildiğinde, `wmode` HTML parametresi sırayla “direct” veya “gpu” olarak ayarlanır. HTML dosyasının `wmode` parametresinde de saklandığından, donanım ivmesinin etkinleştirilmesi, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML sekmesinde seçmiş olabileceğiniz Pencere Modu ayarını geçersiz kılar.

12 Komut dosyalarının SWF dosyalarında çalışacağı maksimum süreyi ayarlamak üzere, bir Komut Dosyası Süre Sınırı değeri girin. Flash Player, bu sınırı aşan komut dosyası çalıştırmalarını iptal eder.

**Ayrıca bkz.**

[“Yayınlama profillerini kullanma”](#) sayfa 408

[“Ses”](#) sayfa 280

[“Flash Lite'ta ses kullanma”](#) sayfa 284

**HTML belgeleri için yayınlama ayarlarını belirleme**

Bir web tarayıcısında Flash içeriği oynatma, SWF dosyasını etkinleştiren ve tarayıcı ayarlarını belirten bir HTML dosyası gerektirir. Yayınla komutu, bu belgeyi bir şablon belgesindeki HTML parametrelerinden otomatik oluşturur.

Şablon belgesi, düz bir HTML dosyası, ColdFusion® veya Active Server Pages (ASP) gibi özel yorumlayıcılar için kod içeren bir dosya ya da Flash uygulamasının içerdği bir şablon dahil, uygun şablon değişkenlerini içeren herhangi bir metin dosyası olabilir.

Flash için HTML parametrelerini elle girmek veya yerleşik bir şablonu özelleştirmek amacıyla, bir HTML düzenleyicisi kullanın.

HTML parametreleri, içeriğin pencerede nerede görüldüğünü, arka plan rengini, SWF dosyasının boyutunu, vs. belirler ve object ile embed etiketlerinin niteliklerini ayarlar. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML panelinde bu ve diğer ayarları değiştirebilirsiniz. Bu ayarları değiştirmek SWF dosyası içinde ayarlamış olduğunuz seçenekleri geçersiz kılar.

**Ayrıca bkz.**

[“Yayınlamaya genel bakış”](#) sayfa 389

[“Flash Player için sunucu konfigüre etme”](#) sayfa 392

[“HTML yayınlama şablonları”](#) sayfa 418

[“Yayınlama profillerini kullanma”](#) sayfa 408

[“Aygıt fontlarını kullanma”](#) sayfa 264

**Ayarları belirtme**

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve Formatlar'ı tıklayın. HTML dosya türü varsayılan olarak seçilidir.
- 2 Belgenizin adıyla eşleşen varsayılan dosya adını kullanın veya .html uzantısını içeren benzersiz bir ad girin.
- 3 HTML ayarlarını göstermek ve Şablon açılır-menüsünden kullanılacak yüklenmiş bir şablon seçmek için HTML'i tıklayın. Seçili şablonun bir açıklamasını göstermek için Bilgi'yi tıklayın. Varsayılan seçim Flash Only'dir.
- 4 Image Map veya Quick Time'dan başka bir HTML şablonu seçtiyseniz ve Flash sekmesinde Sürüm'ü Flash Player 4 veya sonrasına ayarladıysanız, Flash Sürümünü Algıla'yı seçin.

**Not:** Flash Sürümünü Algıla, kullanıcının sahip olduğu Flash Player sürümünü algılaması için belgenizi konfigüre eder ve kullanıcı hedeflenen oynatıcıya sahip değilse onu alternatif bir HTML sayfasına gönderir.

- 5 object ve embed etiketlerindeki width ve height niteliklerinin değerlerini ayarlamak için bir Boyutlar seçeneği seçin:

**Filme Eşleştir** (Varsayılan Olarak) SWF dosyasının boyutunu kullanır.

**Piksel** Genişlik ve yükseklik için piksel sayısını girer.

**Yüzde** SWF dosyasının tarayıcı penceresinde kapladığı yüzdeyi belirler.

6 SWF dosyasının oynatılmasını ve özelliklerini kontrol etmek için Oynatma seçeneklerini seçin:

**Başlangıçta Duraklatılmış** Kullanıcı bir düğmeye basana veya kısayol menüsünden Oynat'ı seçene kadar SWF dosyasını duraklatır. (Varsayılan) Seçenek seçili değildir ve içerik yüklendiği an oynatılmaya başlar (PLAY parametresi true olarak ayarlıdır).

**Döngü** Son kareye ulaşınca içeriği tekrarlar. Son kareye ulaşınca içeriği durdurmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın. (Varsayılan) LOOP parametresi açıktır.

**Menüyü Görüntüle** Kullanıcılar SWF dosyasını sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) bir kısayol menüsünü görüntüler. Kısayol menüsünde sadece Flash Hakkında'yı görüntülemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın. Varsayılan olarak, bu seçenek seçilidir (MENU parametresi true olarak ayarlıdır).

**Aygıt Fontu** (Sadece Windows) Kullanıcının sisteminde yüklü olmayan fontları kenarları yumuşatılmış (düzgün köşeli) sistem fontlarıyla değiştirir. Aygıt fontlarını kullanmak küçük boyutlardaki yazının okunaklılığını artırır ve SWF dosyasının boyutunu azaltabilir. Bu seçenek sadece aygıt fontları kullanılarak görüntülenmeye ayarlanmış statik metin (bir SWF dosyasını geliştirirken oluşturduğunuz ve içerik görüldüğünde değişmeyen metin) içeren SWF dosyalarını etkiler.

7 Şu listede de açıklandığı gibi, işleme zamanı ve görünüm arasındaki dengelemeyi belirlemek için Kalite seçeneklerini seçin. Bu seçenekler object ve embed etiketlerindeki QUALITY parametresinin değerini belirler.

**Düşük** Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve kenar yumuşatma kullanmaz.

**Otomatik Düşük** Başta hızı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma otomatik olarak açılır.

**Otomatik Yüksek** Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerekirse görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Gerçek kare hızı belirtilen kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Görünüm > Kenar Yumuşatma ayarını taklit etmek için bu ayarı kullanın.

**Orta** Biraz kenar yumuşatma uygular ancak bitmapleri düzgünleştirmez. Orta, Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken Yüksek ayarından daha düşük bir kalite sağlar.

**Yüksek** (Varsayılan) Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmapler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmapler düzgünleştirilmez.

**En İyi** En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve bitmapler her zaman düzgünleştirilir.

8 object ve embed etiketlerindeki HTML wmode niteliğini kontrol eden bir Pencere Modu seçeneği seçin. Pencere modu, içerik sınırlama kutusunun veya sanal pencerenin HTML sayfasındaki içerikle olan ilişkisini şu listede açıklandığı gibi değiştirir:

**Pencere** (Varsayılan) object ve embed etiketlerine pencereyle ilişkili herhangi bir niteliği gömmez. İçeriğin arka planı opaktır ve HTML arka plan rengini kullanır. HTML kodu Flash içeriğinin üstünde ya da altında işlenemez.

**Opak Penceresiz** Flash içeriğinin arka planını opağa ayarlayarak içeriğin altında bulunan her şeyi belirsizleştirir. HTML içeriğinin içeriğin üzerinde veya üstünde görünmesine izin verir.

**Saydam Penceresiz** Flash içeriğinin arka planını saydama ayarlayarak HTML içeriğinin içeriğin üzerinde ve altında görünmesine izin verir. Penceresiz modlarını destekleyen tarayıcılar için, bkz. "[Object ve embed etiketleri için parametreler ve nitelikler](#)" sayfa 397.

Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Donanım İvmesi ögesini etkinleştirirseniz, seçtiğiniz Pencere Modu yoksayılr ve varsayılan olarak Pencere ayarına getirilir.

**Not:** Bazı durumlarda, Saydam Penceresiz modda karmaşık işleme, HTML görüntüleri de karmaşıksa daha yavaş animasyona sebep olur.

**9** SWF dosyası penceresini tarayıcı penceresinde konumlandırmak için şu HTML Hizalaması seçeneklerinden birini seçin:

**Varsayılan** İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulamadan daha küçükse köşeleri kırpar.

**Sol, Sağ, Üst Veya Alt** SWF dosyalarını, tarayıcı penceresinin karşılık gelen kenarı boyunca hizalar ve geriye kalan üç kenarı gerektiğinde kırpar.

**10** Belgenin orijinal genişliğini ve yüksekliğini değiştirdiyseniz, içeriği belirtilen sınırların içerisine yerleştirmek için bir Ölçek seçeneği seçin. Ölçek seçeneği, `object` ve `embed` etiketlerindeki `SCALE` parametresini ayarlar.

**Varsayılan (Tümünü Göster)** SWF dosyalarının orijinal en boy oranını korurken, dosyanın tamamını belirlenmiş bölgede bozulma olmadan görüntüler. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.

**Kenarlık Yok** Belirtilen bölgeyi doldurması için belgeyi ölçeklendirir ve gerektiğinde SWF dosyasını kırparak SWF dosyasının orijinal en boy oranını bozulma olmadan korur.

**Tam Sığdır** Belirtilen bölgede orijinal en boy oranını korumadan dosyanın tamamını görüntüler, bu da bozulmaya yol açabilir.

**Ölçek Yok** Flash Player penceresi yeniden boyutlandırıldığında belgenin ölçeklendirilmesini engeller.

**11** İçeriğin uygulama penceresinin içerisine nasıl yerleştirildiği ve nasıl kırıldığını ayarlamak için bir Flash Hizalaması seçeneği belirleyin. Bu seçenek, `object` ve `embed` etiketlerindeki `SALIGN` parametresini ayarlar.

**12** Etiket ayarları çakıştığında hata mesajları göstermek için (örneğin, bir şablon belirtilmemiş alternatif bir görüntüye başvuran kod içeriyorsa) Uyarı Mesajlarını Göster'i seçin.

**13** Ayarları geçerli dosya ile kaydetmek için Tamam'ı tıklatın.

## Object ve embed etiketleri için parametreler ve nitelikler

Şu etiket nitelikleri ve parametreleri, Yayınla komutunun oluşturduğu HTML kodunu açıklarlar. Flash içeriğini göstermek için özel HTML yazarken bu listeye başvurun. Aksi belirtilmedikçe, tüm öğeler `object` ve `embed` etiketlerinin her ikisi için de geçerlidir. İsteğe bağlı girişler belirtilmiştir. Internet Explorer, `object` etiketiyle birlikte kullanılan parametreleri tanır; Netscape `embed` etiketini tanır. Nitelikler `object` ve `embed` etiketlerinin her ikisiyle de kullanılır. Bir şablonu özelleştirdiğinizde, bir şablon değişkenini (şu listedeki her bir parametre için Değer bölümünde tanımlanır) değerin yerine kullanabilirsiniz.

**Not:** Bu bölümde listelenen nitelik ve parametreler, XHTML standartlarıyla uyum sağlamaları için küçük harf ile gösterilirler.

**devicefont niteliği/parametresi** (İstenirse) Statik metin nesnelerinin, Aygıt Fontu seçeneği seçili olmasa bile aygıt fontlarında oluşturulup oluşturulmayacaklarını belirtir. Bu nitelik, gerekli fontlar işletim sisteminde bulunduklarında geçerlidir.

Değer: `true` | `false`

Şablon değişkeni: `$DE`

**src niteliği** Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece `embed` etiketi için geçerlidir.

Değer: `movieName.swf`

Şablon değişkeni: `$MO`

**movie parametresi** Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece `object` etiketi için geçerlidir.

Değer: `movieName.swf`

Şablon değişkeni: \$MO

**classid niteliği** Tarayıcı için ActiveX kontrolünü tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: `clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

**width niteliği** Uygulamanın genişliğini ya piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

Değer: `n` veya `n%`

Şablon değişkeni: \$WI

**height niteliği** Uygulamanın yüksekliğini piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

**Not:** Flash uygulamaları ölçeklenebilir olduğundan, en boy oranı korunursa farklı boyutlarda kalite düşmez. (Örneğin, şu boyutların tümü 4:3'lük bir en boy oranına sahiptir: 640 x 480 piksel, 320 x 240 piksel ve 240 x 180 piksel.)

Değer: `n` veya `n%`

Şablon değişkeni: \$HE

**codebase niteliği** Flash Player ActiveX kontrolü zaten kurulu değilse tarayıcının onu otomatik olarak indirebilmesi için Flash Player ActiveX kontrolünün konumunu belirler. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: `http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

**pluginspage niteliği** Flash Player eklentisi zaten kurulu değilse kullanıcının indirebilmesi için Flash Player eklentisinin konumunu tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Değer: `http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

**swliveconnect niteliği** (İsteğe bağlı) Flash Player ilk defa yüklenirken, tarayıcının Java™ uygulamasını başlatıp başlatmayacağını belirtir. Bu nitelik atlanırsa, varsayılan değer `false` değeridir. JavaScript ve Flash'ı aynı sayfada kullanıyorsanız, `fscommand()` işlevinin çalışması için Java çalışır durumda olmalıdır. Ancak, JavaScript'i sadece tarayıcı algılaması veya `fscommand()` eylemleriyle ilişkili olmayan başka bir amaç için kullanıyorsanız, `SWLIVECONNECT` niteliğini `false` olarak ayarlayarak Java'nın başlatulmasını engelleyebilirsiniz. JavaScript kullanmadığınızda Java'yı başlamaya zorlamak için `SWLIVECONNECT` niteliğini açık bir şekilde `true` olarak ayarlayın. Java'yı başlatmak bir SWF dosyasının başlama süresini önemli ölçüde artırır; bu etiketi sadece gerektiğinde `true` olarak ayarlayın. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Java'yı tek başına çalışan bir projektör dosyasından çalıştırmak için `fscommand()` eylemini kullanın.

Değer: `true` | `false`

**play niteliği/parametresi** (İstenirse) Uygulamanın web tarayıcısında yüklendiği an oynatılmaya başlayıp başlamayacağını belirtir. Flash uygulamanız etkileşimliyse, kullanıcının bir düğmeyi tıklatarak veya başka bir görevi gerçekleştirerek oynatmayı başlatmasına izin verin. Bu durumda, uygulamanın otomatik olarak başlamasını engellemek için `play` niteliğini `false` olarak ayarlayın. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer `true` değeridir.

Değer: `true` | `false`

Şablon değişkeni: \$PL

**loop niteliği/parametresi** (İstenirse) İçeriğin süresiz olarak tekrarlanacağını veya son kareye ulaştığında durdurulacağını belirtir. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer `true` değeridir.

Değer: `true` | `false`

Şablon değişkeni: \$LO

**quality niteliği/parametresi** (İstenirse) Kullanılacak kenar yumuşatma düzeyini belirtir. Kenar yumuşatma, SWF dosyasının her karesini, izleyicinin ekranında oluşturulmadan önce düzgünleştirmek için daha hızlı bir işlemciye gerektirdiğinden, önceliğinizin hız veya görünüm olmasına bağlı olarak şu değerlerden birini seçin:

- **Low** Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve hiçbir zaman kenar yumuşatma kullanmaz.
- **Autolow** Başta hızı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma açılır. Not: ActionScript 3.0 kullanılarak geliştirilen SWF dosyaları `autolow` değerini tanımaz.
- **Autohigh** Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerektiğinde görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Kare hızı, belirlenmiş kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Kenar Yumuşatma komutunu (Görünüm > Önizleme Modu > Kenar Yumuşatma) taklit etmek için bu ayarı kullanın.
- **Medium** Biraz kenar yumuşatma uygular ve bitmapleri düzgünleştirmez. Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken, Yüksek ayarından daha düşük bir kalite sağlar.
- **High** Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmapler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmapler düzgünleştirilmez.
- **Best** En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve tüm bitmapler düzgünleştirir.

`quality` niteliği atlandığında bunun için varsayılan değer `high` değeridir.

Değer: `low` | `medium` | `high` | `autolow` | `autohigh` | `best`

Şablon değişkeni: `$QU`

**bgcolor niteliği/parametresi** (İstenirse) Uygulamanın arka plan rengini belirtir. SWF dosyasının belirttiği arka plan renk ayarını geçersiz kılmak için bu niteliği kullanın. Bu nitelik HTML sayfasının arka plan rengini etkilemez.

Değer: `#RRGGBB` (onaltılık RGB değeri)

Şablon değişkeni: `$BG`

**scale niteliği/parametresi** (İstenirse) `width` ve `height` değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde, uygulamanın tarayıcı penceresinin içine nasıl yerleştirileceğini tanımlar.

- **Showall (Varsayılan)** Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriğin tamamını bozulma olmadan belirtilen alanda görünür yapar. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.
- **Noborder** Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriği bozulma olmadan ancak belki biraz kırparak, belirtilen alanı dolduracak şekilde ölçekler.
- **Exactfit** Orijinal en boy oranını korumaya çalışmadan, içeriğin tamamını belirtilen alanda görünür yapar. Bozulma meydana gelebilir.

Bu nitelik atlandığında (ve `width` ile `height` değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde) varsayılan değer `showall` değeridir.

Değer: `showall` | `noborder` | `exactfit`

Şablon değişkeni: `$SC`

**align niteliği** `object`, `embed` ve `img` etiketleri için `align` değerini belirtir ve SWF dosyasının tarayıcı penceresinin içinde nasıl konumlandığını belirler.

- **Default** İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulama penceresinden daha küçükse köşeleri kırpar.



- **L, R, T ve B** Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırayla sol, sağ, üst ve alt kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.

Değer: Default | L | R | T | B

Şablon değişkeni: \$HA

**salıgn parametresi** (İstenirse) SWF dosyasının, width ve height ayarlarının tanımladığı bölgenin neresinde konumlandığını belirler.

- **L, R, T Ve B** Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol, sağ, üst ve alt kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.
- **TL Ve TR** Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol üst ve sağ üst kenarlarına hizalar ve gerektiğinde alt kenarı ve geriye kalan sağ veya sol kenarı kırpar.
- **BL Ve BR** Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol alt ve sağ alt kenarlarına hizalarlar ve gerektiğinde üst kenarı ve geriye kalan sağ veya sol kenarı kırparlar.

Bu nitelik atlandığında içerik, tarayıcı penceresinin içinde ortalanır.

Değer: L | R | T | B | TL | TR | BL | BR

Şablon değişkeni: \$SA

**base niteliği** (İstenirse) SWF dosyasındaki tüm göreceli yol ifadelerini çözmek için kullanılan temel izin veya URL'yi belirtir. SWF dosyalarınızı diğer dosyalarınızdan farklı bir klasörün içinde tutuyorsanız bu nitelik kullanışlıdır.

Değer: temel izin veya URL

**menu niteliği veya parametresi** (İsteğe Bağlı) İzleyici tarayıcıdaki uygulama bölgesini sağ tıklattığında (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) hangi tür menü görüneceğini belirtir.

- **true** Kullanıcıya oynatmayı geliştirmesi veya kontrol etmesi için çeşitli seçenekler sunan tam menüyü gösterir.
- **false** Sadece Adobe Flash Player 6 Hakkında seçeneğini ve Ayarlar seçeneğini içeren bir menü gösterir.

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$ME

**wmode niteliği veya parametresi** (İsteğe bağlı) Internet Explorer 4.0'da bulunan saydam Flash içeriği, mutlak konumlandırmayı ve katman oluşturma yeteneklerini kullanmanızı sağlar. Bu nitelik/parametrenin desteklediği tarayıcıların bir listesi için bkz. “Flash belgeleri yayınlama” sayfa 389. wmode parametresi, Flash Player 9 ve sonraki sürümlerde donanım ivmesi için de kullanılır.

- **Window** Uygulamayı bir web sayfası üzerinde kendi dikdörtgen penceresi içinde oynatır. Pencere, Flash uygulamasının HTML katmanlarıyla herhangi bir etkileşiminin olmadığını ve her zaman en üstteki öğe olduğunu belirtir.
- **Opaque** Uygulamanın sayfadaki her şeyi arkasına gizlemesini sağlar.
- **Transparent** HTML sayfası arka planının uygulamanın saydam tüm bölümlerinden geçerek görünmesini sağlar ve animasyon performansını yavaşlatabilir.
- **Opaque windowless ve Transparent windowless** Her ikisi de HTML katmanlarıyla etkileşerek, SWF dosyasının üzerindeki katmanların uygulamanın görünmesini engellemelerini sağlar. Transparent, SWF dosyasının altındaki HTML katmanları, SWF dosyasının bir bölümü saydamsa görüntülenebilsin diye saydamlık uygular; opaque uygulamaz.

- **Doğrudan** Düzey 1 - Doğrudan modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.
- **GPU** Düzey 2 - GPU modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.

Donanım ivmesi hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirleme” sayfa 393.

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer Window değeridir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Şablon değişkeni: \$WM

**allowscriptaccess niteliği veya parametresi** Flash uygulamanızın kendisini barındıran HTML sayfasıyla iletişim kurmasını sağlamak için allowscriptaccess niteliğini kullanın. `fscommand()` ve `getURL()` işlemleri, JavaScript'in, Flash uygulamanızın izinlerinden farklı olabilecek HTML sayfası izinlerini kullanmasına neden olabilirler. Bunun etki alanları arası güvenlik için önemli sonuçları vardır.

- **always** Komut dosyası işlemlerine her zaman izin verir.
- **never** Tüm komut dosyası işlemlerine engel olur.
- **samedomain** Komut dosyası işlemlerine sadece Flash uygulaması HTML sayfasıyla aynı etki alanında ise izin verir.

Tüm HTML yayınlama şablonlarının kullandığı varsayılan değer `samedomain` değeridir.

Değer: always | never | samedomain

**SeamlessTabbing parametresi** (İstenirse) Kesintisiz sekme gerçekleştirmek için ActiveX kontrolünü ayarlamayı sağlar, böylece kullanıcı bir Flash uygulamasının dışına sekebilir. Bu parametre Windows'taki Flash Player ActiveX kontrolü, sürüm 7 ve sonrasıyla çalışır.

- **true** (veya atlandığında) Sekmeler arasında kesintisiz geçiş yapabilmek için ActiveX kontrolünü ayarlar: Kullanıcılar Flash uygulaması boyunca tab tuşuyla gezdikten sonra, bir sonraki tab tuşbasması odağı Flash uygulamasının dışına ve çevreleyen HTML içeriğine veya Flash uygulamasını izleyen HTML'de hiçbir nesne odak alamıyorsa tarayıcı durum çubuğuna getirir.
- **false** ActiveX kontrolünün Sürüm 6 ve öncesinde davrandığı gibi davranmasını sağlar: kullanıcılar Flash uygulaması boyunca tab tuşuyla gezindikten sonra, bir sonraki tab tuşbasması odağı Flash uygulamasının başlangıcına sarar. Bu modda, odağı Flash uygulamasının ötesine iletirmek için Tab tuşunu kullanamazsınız.

Değer: true | false

## Örnekler: object ve embed etiketlerini kullanma

object için dört ayar (height, width, classid ve codebase) object etiketinde görünen niteliklerdir; diğerlerinin tümü, şu örnekte de gösterildiği gibi ayrı, adlandırılmış param etiketlerinde görünen parametrelerdir:

```
<object classid="clsid:d27c6b6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienamename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

embed etiketi için tüm ayarlar (height, width, quality ve loop gibi), şu örnekte de gösterildiği gibi, sol embed etiketinin küçüktür/büyüktür işaretleri arasında görünen niteliklerdir:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Her iki etiketi de kullanmak için şu örnekte de gösterildiği gibi, embed etiketini sağ object etiketinin önünde konumlandırın:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

**Not:** object ve embed etiketlerini kullanıyorsanız, tarayıcılarda tutarlı oynatma sağlamak üzere her nitelik veya parametre için aynı değerleri kullanın. swflash.cab#version=9,0,0,0 parametresi tercihe bağlıdır; bu parametreyi sadece sürüm numarasını denetlemek istemediğinizde çıkarın.

### Penceresiz modları destekleyen tarayıcılar

| İşletim sistemi               | Internet Explorer | Netscape       | Diğer                                                                                                                            |
|-------------------------------|-------------------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Macintosh OS X 10.1.5 ve 10.2 | 5.1 ve 5.2        | 7.0 ve sonrası | <ul style="list-style-type: none"> <li>Opera 6 veya sonrası</li> <li>Mozilla 1.0 veya sonrası</li> <li>AOL/CompuServe</li> </ul> |
| Windows                       | 5.0, 5.5 ve 6.0   | 7.0 ve sonrası | <ul style="list-style-type: none"> <li>Opera 6 ve sonrası</li> <li>Mozilla 1.0 ve sonrası</li> <li>AOL/CompuServe</li> </ul>     |

### Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirleme

Flash Player algılaması sadece Flash Player 4'e veya sonrasına ayarlanan yayınlama ayarları ve Flash Only veya Flash HTTPS şablonlarına gömülen SWF dosyaları için bulunur.

**Not:** Flash Player 5 ve sonrası İnternet bağlantısı olan bilgisayarların %98'inde kuruludur, bu Flash Player algılamasını, son kullanıcıların içeriğinizi görüntülemek için doğru Flash sürümüne sahip olmalarını sağlayan akılcı bir yöntem haline getirir.

Bir tarayıcıya aşağıdaki şablonları kullanan SWF dosyalarını görüntüleme izni vermeden Flash Player'ın varlığını algılamak için tarayıcıları Flash içeriğini barındıran HTML sayfasına yeniden yönlendirmeden önce, kendi SWF dosyasını içeren ayrı bir HTML sayfası oluşturun.

Şu HTML şablonları, kendilerinde bulunan JavaScript, Flash Player'ı algılamak için kullanılan JavaScript ile çakıştığından, Flash Player algılamasını desteklemez.

- Flash for PocketPC 2003
- Flash with AICC Tracking
- Flash with FSCommand
- Flash with Named Anchors
- Flash with SCORM Tracking

**Not:** *Image Map ve QuickTime HTML şablonları, Flash Player'ı gömmediğinden Player algılamasını desteklemez.*

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve HTML sekmesini tıklatın.
- 2 Şablon açılır menüsünden Flash Only veya Flash HTTPS şablonunu seçin. Bu şablonlar tek sayfalı HTML algılama kitini destekler. Bu şablonlardan herhangi biri Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu ve sürüm numarası metin alanını etkinleştirir.
- 3 Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu seçin. SWF dosyanız, Flash Player algılaması kodunu içeren bir web sayfasına gömülüdür. Algılama kodu, son kullanıcının bilgisayarında kabul edilebilir bir Flash Player sürümünün kurulu bulursa, SWF dosyası tasarlandığı gibi oynatılır.
- 4 (İstenirse) Flash Player'ın kesin sürümlerini belirlemek için Büyük Düzeltme ve Küçük Düzeltme metin alanlarını kullanın. Örneğin, Flash Player SWF dosyanızı görüntülemeye özel bir özellik sağlıyorsa, Flash Player sürüm 7.0.2'yi belirtin.

SWF dosyanızı yayınladığınızda, Flash içine SWF dosyası ve Flash Player algılaması kodunun gömüleceği tek bir HTML sayfası oluşturur. Son kullanıcı SWF dosyası için belirlediğiniz Flash sürümüne sahip değilse, Flash Player'ın en son sürümünü indirmesi için link içeren bir HTML sayfası görüntülenir.

## GIF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

Çizimleri ve basit animasyonları web sayfalarında kullanılmak üzere dışa aktarmak için GIF dosyalarını kullanın. Standart GIF dosyaları sıkıştırılmış bitmaplerdir.

Animasyonlu bir GIF dosyası (bazen bir GIF89a olarak adlandırılır) kısa animasyon sekanslarını dışa aktarmak için basit bir yol sunar. Flash animasyonlu bir GIF dosyasını, sadece kareden kareye yapılan değişiklikleri depolayarak en iyileştirir.

Siz Özellik denetçisinde **#Static** kare etiketi girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kareyi işaretlemedikçe, Flash SWF dosyasındaki ilk kareyi bir GIF dosyası olarak dışa aktarır. Siz dışa aktarma için uygun anahtar karelere **#First** and **#L** kare etiketlerini girip bir kare aralığı belirtmedikçe, Flash geçerli SWF dosyasında bulunan tüm kareleri animasyonlu bir GIF dosyasına dışa aktarır.

Flash, orijinal belgedeki düğmelerin URL linklerini korumak üzere GIF dosyası için görüntü eşlemesi oluşturabilir. İçerisinde görüntü eşlemesi oluşturulacak anahtar kare içine **#Map** kare etiketini yerleştirmek için Özellik denetçisini kullanın. Bir kare etiketi oluşturmazsanız, Flash SWF dosyasının son karesindeki düğmeleri kullanarak bir görüntü eşlemesi oluşturur. Sadece seçtiğiniz şablonun içinde **\$IM** şablon değişkeni varsa, bir görüntü eşlemesi oluşturun.

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Formatlar'ı tıklatın ve GIF Görüntüsü'nü seçin.
- 2 GIF dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .gif uzantılı yeni bir dosya adı girin.
- 3 GIF'i tıklatın.

**Boyutlar** Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yükseklik değerlerini girin veya GIF'i, SWF dosyasıyla aynı boyuta getirmek ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin.

**Oynatma** Flash'ın hareketsiz (Statik) bir görüntü mü, yoksa animasyonlu bir GIF (Hareketli) mi oluşturacağını belirler. Hareketli'yi seçerseniz, Sürekli Döngü'yü seçin veya tekrarlamaların sayısını girin.

4 Dışa aktarılan GIF dosyası için çeşitli görünüm ayarlarını belirlemek üzere, şu seçeneklerden birini seçin:

**Renkleri En İyileştir** Bir GIF dosyasının renk tablosundan kullanılmayan renkleri kaldırır. Bu seçenek görüntü kalitesini etkilemeksizin dosya boyutunu azaltır, ancak bellek gereksinimlerini az miktarda artırır. Bu seçeneğin bağdaşık palet üzerinde etkisi yoktur. (Bir bağdaşık palet görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur.)

**Tarama** Dışa aktarılan GIF dosyası indirilirken dosyayı bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen yüklenmeden temel grafik içeriğini görmesini sağlar ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirebilir. Animasyonlu bir GIF görüntüsünü taramayın.

**Düzgünleştir** Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmape kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir ve GIF dosyası boyutunu artırır. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir GIF saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışa aktarın.

**Düz Renkleri Taklit Et** Renk taklidini degradelerin yanı sıra düz renklere de uygular.

**Degradeleri Kaldır** (Varsayılan olarak kapalı) SWF dosyasındaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir GIF dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

5 Uygulamanın arka planının saydamlığını ve alfa ayarlarının GIF'e dönüştürülme şeklini belirlemek için şu Saydamlık seçeneklerinden birini seçin:

**Opak** Arka planı düz bir renk yapar.

**Saydam** Arka planı saydam yapar.

**Alfa** Kısmi saydamlığı ayarlar. 0 ve 255 arasında bir Eşik değeri girin. Daha düşük bir değer daha yüksek saydamlığa neden olur. 128 değeri, %50 saydamlığa karşılık gelir.

6 Kullanılabilir renk piksellerinin geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için nasıl bir araya geldiğini belirlemek üzere bir Renk Taklidi seçeneği seçin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır.

**Yok** Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olurken, tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına neden olur.

**Sıralı** Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

**Yayılma** En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Sadece web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

7 Görüntünün renk paletini tanımlamak için şu Palet türlerinden birini seçin:

**Web 216** iyi görüntü kalitesi ve sunucu üzerindeki en hızlı işleme için GIF görüntüsü oluşturmak üzere standart 216-renk web uyumlu paleti kullanır.

**Bağdaşık** Görüntüdeki renkleri çözümler ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak dosya boyutunu artırır. Bağdaşık palet sahibi bir GIF dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın.

**Web Uyumlu Bağdaşık** Renkleri web 216 renk paletine benzer dönüştürmesi dışında Bağdaşık palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak mümkün olduğunca Flash web 216 renk paletindeki renkleri kullanır. Bu, web 216 renkli palet 256 renkli bir sistemde etkin olduğunda, görüntü için daha iyi renkler sağlar.

**Özel** Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli paletle aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklatın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash, bazı grafik uygulamalarının dışa aktardığı ACT formatında kaydedilmiş paletleri destekler.

8 GIF görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak için Bağdaşık veya Web Uyumlu Renk paleti seçtiyseniz, Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini açar.

9 Tamam'ı tıklatın.

### Ayrıca bkz.

“Görüntü eşlemesi oluşturma bir SWF dosyasının yerine kullanmak için” sayfa 421

“Yayınlama profillerini kullanma” sayfa 408

“Renk paletlerini içe ve dışa aktarma” sayfa 130

## JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

JPEG formatı bir görüntüyü yüksek derecede sıkıştırılmış, 24 bit bitmap olarak kaydetmenizi sağlar. Genelde, GIF formatı çizgi çizimleri dışa aktarmak için daha iyidir ve JPEG formatı fotoğraflar, degradeler veya gömülü bitmapler gibi sürekli tonlu görüntüler için daha iyidir.

Siz Özellik denetçisinde **#Static** kare etiketi girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kare işaretlemedikçe, Flash SWF dosyasındaki ilk kareyi bir JPEG dosyası olarak dışa aktarır.

1 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Formatlar'ı tıklatın ve JPEG Görüntüsü'nü seçin.

2 JPEG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .jpg uzantılı yeni bir dosya adı girin.

3 JPEG sekmesini tıklatın.

**Boyutlar** Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yükseklik değerlerini girin veya JPEG görüntüsünü, Sahne Alanı'yla aynı boyut yapmak ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin.

**Kalite** Kaydırıcıyı sürükleyin veya JPEG dosya sıkıştırma miktarını kontrol etmek için bir değer girin. Görüntü kalitesi ne kadar düşükse, dosya boyutu da o kadar küçüktür. Boyut ve kalite arasındaki dengeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin.

**Not:** Nesnenin sıkıştırma ayarını değiştirmek için her nesne için bitmap dışa aktarma kalitesi ayarlamak üzere Bitmap Özellikleri iletişim kutusunu kullanın. Bitmap Özellikleri iletişim kutusunda bulunan varsayılan sıkıştırma seçeneği, Yayınlama Ayarları JPEG Kalite seçeneği için geçerlidir.

**Aşamalı** Görüntülerin yavaş bir ağ bağlantısında yüklenirken daha hızlı görünmesini sağlayarak bir web tarayıcıda, Aşamalı JPEG görüntülerini adım adım görüntüleyin. GIF ve PNG görüntülerindeki taramaya benzer.

4 Tamam'ı tıklatın.

**Ayrıca bkz.**

“Yayınlama profillerini kullanma” sayfa 408

“Bitmap özelliklerini ayarlama” sayfa 88

**PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme**

PNG saydamlığı (bir alfa kanalı) destekleyen platformlar arası tek bitmap formatıdır. Bu aynı zamanda Adobe® Fireworks® için yerel dosya formatıdır.

Siz `#Static frame` etiketi girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kare işaretlemedikçe, Flash SWF dosyasındaki ilk kareyi bir PNG dosyası olarak dışa aktarır.

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Formatlar'ı tıklatın ve PNG Görüntüsü'nü seçin.
- 2 PNG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .png uzantılı yeni bir dosya adı girin.
- 3 PNG'yi tıklatın.

**Boyutlar** Dışa aktarılan bitmap görüntüsü için piksel cinsinden genişlik ve yükseklik değerleri girin veya PNG görüntüsünü, SWF dosyasıyla aynı boyut yapmak ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin.

**Bit derinliği** Görüntüyü oluştururken kullanılacak her piksel ve renk için bit sayısını ayarlayın. Bit derinliği ne kadar yüksekse, dosya o kadar büyük olur.

- 256 renkli bir görüntü için 8 bit/kanal (bpc)
- Binlerce renk için 24 bpc
- Saydamlık içeren binlerce renk için 24 bit, Alfa ile (32 bpc)

- 4 Dışa aktarılan PNG için görünüm ayarlarını belirtmek üzere, şu seçeneklerden seçin:

**Renkleri En İyileştir** Görüntü kalitesini etkilemeden dosya boyutunu 1000 ila 1500 bayt azaltarak, ancak bellek gereksinimini biraz artırarak, kullanılmayan renkleri bir PNG dosyasının renk tablosundan kaldırır. Bağdaşık palet üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

**Tarama** Dışa aktarılan PNG dosyası indirilirken bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen indirilmeden temel grafik içeriğini görmesini ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirmesini sağlar. Animasyonlu bir PNG görüntüsünü taramayın.

**Düzgünleştir** Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmape kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir PNG saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışarı aktarın.

**Düz Renkleri Taklit Et** Renk taklidini düz renklere ve degradelere uygular.

**Degradeleri Kaldır** (Varsayılan olarak kapalı) Uygulamadaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir PNG dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

**5** Bit Derinliği için 8 bpc seçtiyseniz, kullanılabilir renk piksellerinin geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için nasıl karıştırıldığını belirlemek üzere bir Renk Taklidi seçeneği seçin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

**Yok** Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olabilir ve tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına sebep olur.

**Sıralı** Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

**Yayımla** En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Yalnızca Web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

**6** PNG görüntüsü için renk paleti tanımlamak üzere şu Palet türlerinden birini seçin:

**Web 216** İyi görüntü kalitesi ve sunucu üzerindeki en hızlı işleme için PNG görüntüsü oluşturmak üzere standart 216-renkli, web için güvenli paleti kullanır.

**Bağdaşık** Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi gösteren sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web için güvenli 216 renkli palette oluşturulan bir PNG'den daha büyük dosya boyutuna yol açar.

**Web Uyumlu Bağdaşık** Web için güvenli 216 renkli palette benzer renkleri dönüştürmesi dışında Bağdaşık palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak mümkün olduğunca Flash web için güvenli 216 renk paletindeki renkleri kullanır. Bu, web için güvenli 216 renkli palet, 256-renkli bir sistemde etkin olduğunda, görüntü için daha iyi renkler üretir. Bağdaşık palet kullanan bir PNG dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın.

**Özel** Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli palette aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklatın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash, ileri gelen grafik uygulamalarının dışa aktardığı ACT formatında kaydedilmiş paletleri destekler.

**7** Bağdaşık veya Web Uyumlu Bağdaşık palet seçtiyseniz, PNG görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak üzere Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini de açabilir.

**8** PNG dosyasını daha fazla sıkıştırılabilir duruma getirmek üzere bir satır satır filtre uygulama yöntemi seçmek ve belirli bir görüntü için farklı seçeneklerle denemeler yapmak üzere şu Filtre seçeneklerinden birini belirleyin:

**Yok** Filtrelemeyi kapatır.

**Fark** Her bir bayt ve önceki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

**Yukarı** Her bir bayt ve hemen üzerindeki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

**Ortalama** Bir piksel değerini öngörmek için iki komşu pikselin (sol ve üst) ortalamasını alır.

**Yol** Üç komşu pikselin (sol, üst, sol üst) bir basit doğrusal fonksiyonunu hesaplar ve hesaplanan değere en yakın komşu pikseli rengin bir öngörücüsü olarak seçer.

**Bağdaşık** Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web 216 renkli palette oluşturulan bir PNG'den daha büyük dosya boyutuna yol açar. Paletteki renk sayısını düşürerek, bağdaşık bir palette oluşturulmuş PNG'nin boyutunu azaltın.

**9** Tamam'ı tıklatın.



**Ayrıca bkz.**

[“Yayınlama profillerini kullanma”](#) sayfa 408

[“Renk paletlerini içe ve dışa aktarma”](#) sayfa 130

**Yayınlama formatı ve ayarlarını önizleme**

Yayın Önizlemesi komutu dosyayı dışa aktarır ve varsayılan tarayıcıda önizlemeyi açar. Bir QuickTime videosunu önizliyorsanız, Yayın Önizlemesi QuickTime video Player'ı başlatır. Bir projektörü önizliyorsanız, Flash projektörü başlatır.

❖ Dosya > Yayın Önizlemesi'ni seçin ve önizlenecek dosya formatını seçin.

Geçerli Yayınlama Ayarları değerlerini kullanarak, Flash FLA dosyasıyla aynı konumda belirtilen türde bir dosya oluşturur. Bu dosya, siz üzerine yazıncaya veya silinceye dek bu konumda kalır.

**Ayrıca bkz.**

[“Yayınlamaya genel bakış”](#) sayfa 389

**Yayınlama profillerini kullanma**

Yayınlama profilleri şunları yapmanızı sağlar:

- Bir yayınlama ayarları konfigürasyonunu kaydetme, bunu dışa aktarma ve yayınlama profilini diğer belgelere veya diğer kullanıcıların kullanması için içe aktarma.
- Belgenizde kullanmak için yayınlama ayarlarını içe aktarma
- Çeşitli ortam formatlarında yayınlanacak profiller oluşturma
- Evde kullanılmak üzere, bir müşteri için dosya yayınlama şeklinden farklılık gösteren bir yayınlama profili oluşturma
- Tüm dosyaların aynı biçimde yayınlanmasını sağlamak üzere şirketiniz için standart bir yayınlama profili oluşturma yeteneklerini sağlar.

Yayınlama profilleri uygulama düzeyinde kaydedilmek yerine dosya üzerinde kaydedilir.

**Ayrıca bkz.**

[“Yayınlamaya genel bakış”](#) sayfa 389

**Yayınlama profili oluşturma**

- 1 Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda, Yeni Profil Oluştur düğmesini  tıklatın.
- 2 Yayınlama profilini adlandırın ve Tamam'ı tıklatın.
- 3 Belgenizin yayınlama ayarlarını belirtin ve Tamam'ı tıklatın.

**Yayınlama profili çoğaltma, değiştirme veya silme**

- ❖ Geçerli Profil açılır menüsünden (Dosya > Yayınlama Ayarları) kullanılacak yayınlama profilini seçin:
- Çoğaltılmış bir profil oluşturmak için Profili Çoğalt düğmesini  tıklatın. Çoğaltılma Adı metin alanına profil adını girin ve Tamam'ı tıklatın.
- Bir yayınlama profilini değiştirmek üzere belgeniz için yeni yayınlama ayarlarını belirtin ve Tamam'ı tıklatın.
- Bir yayınlama profilini silmek için Profili Sil düğmesini  tıklatın ve Tamam'ı tıklatın.

### Yayınlama profili dışa aktarma

- 1 Geçerli Profil açılır menüsünden (Dosya > Yayınlama Ayarları) dışa aktarılacak yayınlama profilini seçin:
- 2 Profili İç/Dışa Aktar düğmesini  tıklatın ve Dışa Aktar'ı seçin. Bir yayınlama profilini diğer dosyalarda içe aktarmak için bir XML dosyası olarak dışa aktarın.
- 3 Ya yayınlama profilinin kaydedileceği varsayılan konumu kabul edin ya da yeni bir konuma gözetin ve Kaydet'i tıklatın.

### Yayınlama profili içe aktarma

Diğer kullanıcılar içe aktarabileceğiniz ve bir yayınlama profili seçeneği olarak seçebileceğiniz yayınlama profilleri oluşturabilir ve dışa aktarabilirler.

- 1 Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin, Profili İç/Dışa Aktar  ögesini tıklatın ve İç Aktar'ı seçin.
- 2 Yayınlama profili XML dosyasına gözetin ve Aç'ı tıklatın.

## Adobe AIR için yayınlama

Yeni bir işletim sistemleri arası çalışma zamanı olan Adobe® AIR™, daha kişisel ve ilginç deneyimler sunmak için yerel masaüstü kaynakları ile verilerden faydalanmanıza olanak tanır. Adobe Flash Player'a iletmek için kullandığınız aynı becerileri kullanarak, içeriğiniz artık çok daha fazla cihaz üzerinden -web, mobil ve şimdi de masaüstü- çok daha fazla izleyici kitlesine ulaşabilir.

### Adobe AIR hakkında

Adobe® AIR™, Zengin Internet Uygulamaları (RIA'lar) oluşturup masaüstüne konuşlandırmak için, varolan web geliştirme becerilerinizi (Adobe® Flash® CS3 Professional, Adobe® Flex™, HTML, JavaScript®, Ajax) kullanmanıza olanak sağlayan işletim sistemleri arası çalışma zamanıdır. AIR, bilindik ortamlarda çalışmanıza, en rahat bulduğunuz araç ve yaklaşımları kullanmanıza ve Flash, Flex, HTML, JavaScript ve Ajax uygulamalarını destekleyerek, gereksinimlerinizi karşılayan olası en iyi deneyimi oluşturmanıza olanak sağlar.

Kullanıcılar, yerel masaüstü uygulamalarıyla etkileşim kurdukları aynı şekilde AIR uygulamalarıyla etkileşim kurar. Çalışma zamanı, kullanıcının bilgisayarına bir defa yüklenir, ardından AIR uygulamaları yüklenir ve herhangi bir masaüstü uygulaması gibi çalıştırılır. Çalışma zamanı, uygulamaların konuşlandırılması için tutarlı bir işletim sistemleri arası platform ve çerçeve sağlar, böylece masaüstleri arasında tutarlı işlevsellik ve etkileşimler sağlanarak tarayıcılar arası test ortadan kaldırır. Belirli bir işletim sistemi için geliştirme yapmak yerine, çalışma zamanını hedeflersiniz.

AIR, uygulamaların oluşturulma, konuşlandırılma ve deneyimlenme şeklini büyük ölçüde değiştirir. Daha yaratıcı kontrol elde edersiniz ve geleneksel masaüstü geliştirme teknolojilerini öğrenmeden Flash, Flex, HTML ve Ajax tabanlı uygulamaları masaüstüne genişletebilirsiniz.

Adobe AIR™ uygulamalarını geliştirme hakkında bilgi için, bkz. [Adobe Flash CS4 Professional ile Adobe AIR 1.1 Uygulamalarını Geliştirme](#).

## Adobe AIR dosyası oluşturma

Flash Karşılama ekranını veya Dosya > Yeni komutunu kullanarak Flash Dosyası (Adobe AIR) belgeleri oluşturabilir ya da Yayınlama Ayarları iletişim kutusu üzerinden bir Flash Dosyası (ActionScript® 3.0) oluşturup Adobe AIR dosyasına dönüştürebilirsiniz.

Adobe AIR dosyası oluşturmak için şunlardan birini yapın:

- Flash uygulamasını başlatın. Karşılama ekranı görüntülenir. Flash uygulamasını önceden başlattıysanız, karşılama ekranına geri dönmek için açık belgeleri kapatın. Karşılama ekranında, Flash Dosyası (Adobe AIR) seçeneğini belirleyin.

**Not:** Flash Karşılama ekranını devre dışı bıraktıysanız, Düzenle > Tercihler seçeneğini belirleyerek ve Genel kategorisinde Başlatırken açılır menüsünden Karşılama Ekranı seçeneğini belirleyerek tekrar görüntüleyebilirsiniz.

- Dosya > Yeni seçeneklerini belirleyin, Flash Dosyası (Adobe AIR) ögesini seçin ve Tamam'ı tıklayın.
- Varolan bir Flash dosyasını açın ve Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun (Dosya > Yayınlama Ayarları) Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsünden Adobe AIR seçeneğini belirleyerek Flash dosyasını bir AIR dosyasına dönüştürün.

Varsayılan olarak, AIR dosyaları ActionScript 3.0'ı kullanacak şekilde ayarlanmıştır. ActionScript 2.0 FLA dosyasından bir AIR dosyası oluşturabilirsiniz ancak dosya, tamamı ActionScript 3.0 olan, AIR uygulamasına özel API'leri kullanamayacaktır. Eski Flash içeriklerinin AIR uygulamalarına dönüştürülmesinde bu kullanışlı olabilir.

**Not:** Flash CS4 AIR dosyasını Flash CS3 formatında kaydederseniz, Flash CS3'te dosyayı açarken Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Oynatıcı sürümünü manuel olarak AIR 1.0 ayarına getirin. Flash CS3 yalnızca AIR 1.0'a yayınlamayı destekler.

## Adobe AIR uygulamasını özizleme veya yayınlama

Flash AIR SWF dosyasını, AIR uygulama penceresinde görüntüleneceği şekilde özizleyebilirsiniz. Uygulama paketlenip yüklenmeden uygulamanın görünebilen yönlerinin nasıl görüldüğünü bilmek istediğinizde özizleme kullanışlıdır.

- 1 Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Oynatıcı ayarını Adobe AIR olarak ayarladığınızdan emin olun.
- 2 Kontrol Et > Filmi Test Et seçeneklerini belirleyin veya Control+Enter tuşlarına basın.

AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu üzerinden uygulama ayarlarını belirlemediyseniz, Flash uygulaması, SWF dosyasının yazıldığı aynı klasörde sizin için varsayılan bir uygulama tanımlama dosyası (*swfname-app.xml*) oluşturur. AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu kullanarak uygulama ayarlarını belirlediyseniz, uygulama tanımlama dosyası bu ayarları yansıtır.

Bir AIR dosyasını yayınlamak için şunlardan birini yapın:

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Yayınla düğmesini tıklayın.
- AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda AIR Dosyasını Yayınla düğmesini tıklayın.
- Dosya > Yayınla seçeneklerini belirleyin.
- Dosya > Yayınla Özizleme seçeneklerini belirleyin.

Bir AIR dosyasını Yayınladığınızda, Flash, bir SWF dosyası ve XML uygulama tanımlama dosyasını oluşturur ve her ikisinin kopyasını, uygulamanıza eklediğiniz diğer dosyalarla birlikte bir AIR yükleyici dosyasına (*swfname.air*) paketler.

## AIR uygulaması ve yükleme dosyaları oluşturma

Uygulamanızı geliştirmeyi bitirdiğinizde, AIR uygulaması tanımlama ve yükleme dosyalarının konuşlandırılması için gerekli ayarları belirtin. Flash, bir AIR dosyası yayınladığınızda, SWF dosyasıyla birlikte tanımlama ve yükleme dosyalarını oluşturur.

AIR - Uygulama ve Yükleme Ayarları iletişim kutusunda bu dosyaların ayarlarını belirtirsiniz. Siz bir AIR dosyası oluşturduktan sonra, bu iletişim kutusu belgenin Özellik denetçisinden veya Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsünün Ayarlar düğmesinden açılabilir.

### Adobe AIR uygulaması ve yükleme dosyaları oluşturma

- 1 Flash'ta, Adobe AIR uygulamanızı oluşturan FLA dosyasını veya dosyalar kümesini açın.
- 2 AIR - Uygulama ve Yükleme Ayarları iletişim kutusunu açmadan önce Adobe AIR FLA dosyasını kaydedin.
- 3 Dosya > AIR Ayarları seçeneklerini belirleyin.
- 4 AIR - Uygulama ve Yükleme Ayarları iletişim kutusunu tamamlayın ve sonra AIR Dosyasını Yayınla'yı tıklayın.  
AIR Dosyasını Yayınla'yı tıklattığınızda, şu dosyalar paketlenir: SWF dosyası, uygulama tanımlama dosyası, uygulama simge dosyaları ve Dahil Edilen Dosyalar metin kutusunda listelenen dosyalar. Henüz bir dijital sertifika oluşturmadıysanız, Flash uygulaması, AIR Dosyasını Yayınla düğmesini tıklattığınızda Dijital İmza iletişim kutusunu görüntüler.

AUR - Uygulama Ve Yükleme Ayarları iletişim kutusu iki bölüme ayrılır: Uygulama Ayarları ve Yükleme Ayarları. Bu ayarlar hakkında daha fazla bilgi için, aşağıdaki bölümlere bakın.

### Uygulama ayarları

AIR - Uygulama Ve Yükleme Ayarları iletişim kutusunun Uygulama ayarları bölümünde şu seçenekler yer alır:

**Dosya Adı** Ana uygulama dosyasının adı. Varsayılan olarak, FLA dosyasının adıdır.

**Ad** Uygulama dosya adını ve uygulama klasörünü oluşturmak için AIR uygulama yükleyicisi tarafından kullanılan ad. Bu ad yalnızca dosya adları veya klasör adları için geçerli olan karakterleri içermelidir. Varsayılan olarak, SWF dosyasının adıdır.

**Sürüm** İsteğe bağlı. Uygulamanız için bir sürüm numarası belirtir. Varsayılan olarak 1.0'dır.

**Kimlik** Uygulamanızı benzersiz bir kimlikle tanımlar. İsterseniz benzersiz kimliği değiştirebilirsiniz. Kimlikte boşluk veya özel karakterler kullanmayın. Geçerli karakterler yalnızca 0-9, a-z, A-Z, . (nokta) ve - (kısa çizgi) olup 1- 212 karakter uzunluğunda olabilir. Varsayılan olarak com.adobe.example.applicationName şeklindedir.

**Açıklama** İsteğe bağlı. Kullanıcı uygulamayı yüklediğinde yükleyici penceresinde görüntülenecek bir uygulama açıklaması girmenizi sağlar. Varsayılan olarak boştur.

**Telif Hakkı** İsteğe bağlı. Bir telif hakkı duyurusu girmenizi sağlar. Varsayılan olarak boştur.

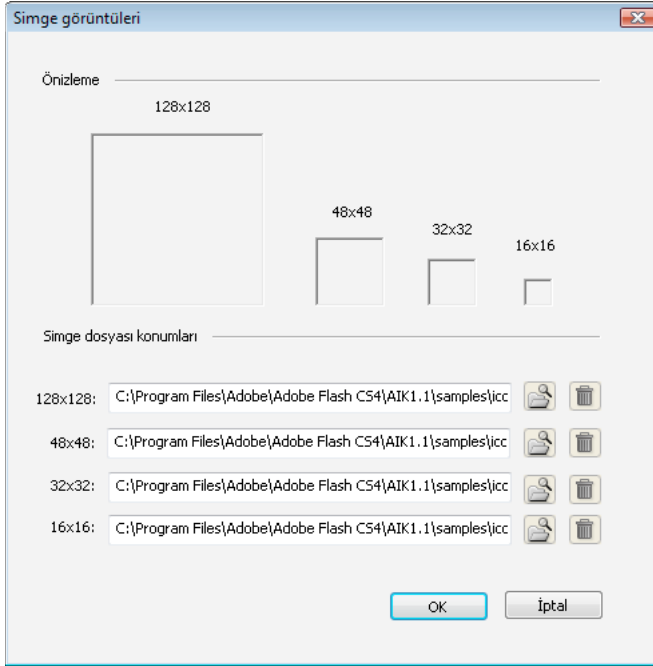
**Pencere Stili** Kullanıcı, bilgisayarında uygulamayı çalıştırdığında kullanıcı arabirimi için hangi pencere stiline (veya krom) kullanılacağını belirtir. İşletim sisteminin kullandığı standart pencere görsel stilini ifade eden Sistem Krom'u (varsayılan) belirtebilirsiniz. Ayrıca Özel Krom (opak) veya Özel Krom (saydam) seçeneğini de belirtebilirsiniz. Sistem kromu olmadan uygulamanızı görüntülemek için Yok seçeneğini belirleyin. Sistem Kromu, uygulamayı işletim sistemi standart pencere denetimiyle çevreler. Özel Krom (opak), standart sistem kromunu ortadan kaldırır ve uygulama için kendinize ait bir krom oluşturmanızı sağlar. (Özel kromu doğrudan FLA dosyasında oluşturursunuz.) Özel Krom (saydam), Özel Krom (opak) öğesine benzer ancak sayfanın kenarlarına saydam yetenekleri de ekler. Bu yetenekler, kare veya dikdörtgen şeklinde olmayan uygulama pencerelerine olanak sağlar.

**Simge** İsteğe bağlı. Uygulama için bir simge belirtmenizi sağlar. Uygulamayı yükleyip Adobe AIR çalışma zamanında çalıştırdıktan sonra simge gösterilir. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak üzere, simge için

dört farklı boyut (128, 48, 32 ve 16 piksel) belirtebilirsiniz. Örneğin, dosya tarayıcısında simge küçük resim, ayrıntı ve döşeme görüntülerinde görüntülenebilir. Ayrıca masaüstü simgesi olarak ve AIR uygulama penceresinin başlığında ve başka yerlerde de görüntülenebilir.

Başka bir simge dosyası belirtilmezse, simge görüntüsü varsayılan olarak örnek AIR uygulamasının simgesi olur.

Bir simge belirtmek için, AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda Simge Görüntüleri Seç düğmesini tıklatın. Görüntülenen Simge görüntüleri iletişim kutusunda, her simge boyutunun klasörünü tıklatın ve kullanılacak simge dosyasını seçin. Bu dosyalar PNG (Portable Network Graphics) formatında olmalıdır.



Varsayılan Adobe AIR uygulama simgeleriyle birlikte Simge Görüntüleri iletişim kutusu

Bir görüntü belirtirseniz, bunun tam bir boyutta olması gerekir (128x128, 48x48, 32x32 veya 16x16). Belirli bir simge boyutu için görüntü sağlamazsanız, Adobe AIR uygulaması eksik simge görüntüsünü oluşturmak için, sağlanan görüntülerden birini ölçekler.

### Gelişmiş Ayarlar

AIR - Uygulama Ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusundaki Gelişmiş Ayarlar düğmesi, uygulama tanımlama dosyası için ek ayarlar belirtmenize olanak sağlayan ayrı bir iletişim kutusu açar.

Gelişmiş Ayarlar iletişim kutusu, AIR uygulamanızın işlemesi gereken ilişkilendirilmiş dosya türlerini belirtmenizi sağlar. Örneğin, uygulamanızın HTML dosyalarını işlemeye yönelik birincil uygulama olmasını istiyorsanız, İlişkilendirilmiş Dosya Türleri metin kutusunda bunu belirtirsiniz.

Uygulamanın şu yönleri için de ayarları belirtebilirsiniz:

- Başlangıç penceresinin boyutu ve yerleşimi
- Uygulamanın yüklü olduğu klasör
- Uygulamanın yerleştirileceği Program menüsü klasörü.

İletişim kutusu şu seçenekleri içerir:

**İlişkilendirilmiş dosya türleri** AIR uygulamasının işleyeceği ilişkilendirilmiş dosya türlerini belirlemenizi sağlar. Yeni dosya türünü metin kutusuna eklemek için Artı (+) düğmesini tıklatın. Artı düğmesi tıklatıldığında, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusu görüntülenir. Eksi (-) düğmesi tıklatıldığında, metin kutusunda seçili öge kaldırılır. Kurşun Kalem düğmesi tıklatıldığında, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusu görüntülenir ve metin kutusunda seçtiğiniz bir ögeyi düzenlemenize olanak sağlar. Varsayılan olarak, Eksi (-) ve Kurşun Kalem düğmeleri soluktur. Metin kutusunda bir öge seçildiğinde, Eksi (-) ve Kurşun Kalem düğmeleri etkinleştirilir ve böylece ögeyi kaldırmanıza veya düzenlemenize olanak sağlanır. Metin kutusundaki varsayılan değer Yok'tur.

**Başlangıç pencere ayarları** Başlangıç uygulama penceresi için boyut ve yerleşim ayarları belirtmenizi sağlar.

- Genişlik: Pencerenin başlangıçtaki genişliğini piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Yükseklik: Pencerenin başlangıçtaki yüksekliğini piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- X: Pencerenin başlangıçtaki yatay konumunu piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Y: Pencerenin başlangıçtaki dikey konumunu piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Maksimum Genişlik ve Maksimum Yükseklik: Pencerenin maksimum boyutunu piksel cinsinden belirtir. Bu değerler varsayılan olarak boştur.
- Minimum Genişlik ve Minimum Yükseklik: Pencerenin minimum boyutunu piksel cinsinden belirtir. Bu değerler varsayılan olarak boştur.
- Büyütülebilir: Kullanıcının pencereyi büyütüp büyütmemeyeceğini belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Küçültülebilir: Kullanıcının pencereyi küçültüp küçültmemeyeceğini belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Yeniden Boyutlandırılabilir: Kullanıcının pencereyi yeniden boyutlandırıp boyutlandıramayacağını belirtmenizi sağlar. Bu seçenek belirlenmemişse, Maksimum Genişlik, Maksimum Yükseklik, Minimum Genişlik ve Minimum Yükseklik seçenekleri soluktur. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Görünebilir: Uygulama penceresinin başlangıçta görünebilir olup olmayacağını belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).

**Diğer Ayarlar** Yüklemeyle ilgili şu ek bilgileri belirtmenizi sağlar:

- Yükleme Klasörü: Uygulamanın yüklendiği klasörü belirtir.
- Program Menüsü Klasörü (yalnızca Windows): Uygulamanın program menüsü klasörünün adını belirtir.
- Güncellemeler için Özel UI Kullan: Kullanıcı önceden yüklenmiş bir uygulamanın AIR yükleme dosyasını açtığında ne olduğunu belirtir. Varsayılan olarak, AIR uygulaması kullanıcının yüklenmiş sürümü AIR dosyasındaki sürümle güncellemesine olanak sağlayan bir iletişim kutusunu görüntüler. Kullanıcının bu kararı belirlemesini istemiyorsanız ve uygulamanın kendi güncellemeleri üzerinde tam kontrol sahibi olmasını istiyorsanız, bu seçeneği belirleyin. Bu seçenek belirlendiğinde, varsayılan davranış geçersiz kılınır ve uygulamaya kendi güncellemeleri üzerinde kontrol sağlar.

### Dosya türü ayarları

Uygulama için ilişkilendirilmiş dosya türlerini eklemek veya düzenlemek için Gelişmiş Ayarlar iletişim kutusunun İlişkilendirilmiş Dosya Türleri bölümünde bulunan Artı (+) veya Kurşun Kalem düğmesini tıklatırsanız, Flash uygulaması Dosya Türü Ayarları iletişim kutusunu görüntüler.

Bu iletişim kutusundaki zorunlu olan iki alan yalnızca Ad ve Uzantı'dır. Tamam'ı tıklatırsanız ve bu alanlardan herhangi biri boşsa, Flash uygulaması bir hata iletişim kutusu görüntüler.

İlişkilendirilmiş bir dosya türü için şu ayarları belirtebilirsiniz:

**Ad** Dosya türünün adı (örneğin, Köprü Metni İşaretleme Dili, Metin Dosyası veya Örnek).

**Uzantı** Dosya adı uzantısı (örneğin, html, txt veya xml), en fazla 39 temel alfasayısal karakter, (A-Za-z0-9) ve başında nokta olmadan.

**Açıklama** İsteğe bağlı. Dosya türünün açıklaması (örneğin, Adobe Video Dosyası).

**İçerik türü** İsteğe bağlı. Dosya için MIME türünü belirtir.

**Dosya Türü Simgesi Ayarları** İsteğe bağlı. Dosya türüyle ilişkilendirilmiş bir simge belirtmenizi sağlar. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak üzere, simge için dört farklı boyut (128x128, 48x48, 32x32 ve 16x16 piksel) belirtebilirsiniz. Örneğin, dosya tarayıcısında simge küçük resim, ayrıntı ve döşeme görüntülerinde görüntülenebilir.

Bir görüntü belirtirseniz, bunun belirttiğiniz boyutta olması gerekir. Belirli bir boyutta dosya belirtmezseniz, AIR uygulaması en yakın boyuttaki görüntüyü kullanır ve bunu belirli bir kullanım için sığacak şekilde ölçekler.

Bir simge belirtmek için, simge boyutunun klasörünü tıklatın ve kullanılacak bir simge dosyasını seçin ya da yolu ve simge dosyasının dosya adını istemin yanındaki metin kutusuna girin. Simge dosyasının PNG formatında olması gerekir.

Yeni bir dosya oluşturulduktan sonra, Gelişmiş Ayarlar iletişim kutusundaki Dosya Türü liste kutusunda gösterilir.

### Uygulama tanımlama dosyası ayarları

AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda belirttiğiniz uygulama ayarları, AIR uygulamasını yayınladığınızda *application\_name-app.xml* dosyasına kaydedilir. Ancak özel uygulama tanımlama dosyası kullanmak istediğinizi Flash'a belirtme seçeneğiniz de vardır.

**Özel Uygulama Tanımlama Dosyası Kullan** Özel bir uygulama tanımlama dosyasına gözetmanıza olanak sağlar. Özel Uygulama Tanımlama Dosyası Kullan seçeneğini belirlerseniz, iletişim kutusunun Uygulama Ayarları bölümü soluklaşır. Özel uygulama tanımlama dosyasının konumunu belirtmek için, Özel Uygulama Tanımlama Dosyası Kullan seçeneğinin altındaki metin alanına dosyanın konumunu girin veya klasör simgesini tıklatıp söz konusu konuma gözetin. Uygulama tanımlama dosyasını anlama ve düzenleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Özel uygulama tanımlama dosyası oluşturma, *AIR Uygulamaları Geliştirme* kılavuzu.

### Yükleyici ayarları

AIR - Uygulama Ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun ikinci bölümü, uygulamanın yüklenmesiyle ilgili ayarları içerir.

**Dijital İmza** Tüm Adobe AIR uygulamalarının başka bir sisteme yüklenmesi için imzalanması gerekir. Flash Adobe AIR uygulamasına dijital bir imza atama hakkında bilgi için, bkz. “[Uygulamanızı imzalama](#)” sayfa 416.

**Hedef** AIR dosyasının nereye kaydedileceğini belirtir. Varsayılan konum, FLA dosyasını kaydettiğiniz dizindir. Farklı bir konum seçmek için klasör simgesini tıklatın. Varsayılan paket adı, .air dosya uzantısına sahip uygulama adıdır.

**Dahil Edilen Dosyalar/Klasörler** Uygulama paketinize hangi ek dosya ve klasörlerin dahil edildiğini belirtir. Dosya eklemek için Artı (+) düğmesini ve klasör eklemek için klasör düğmesini tıklatın. Listenizden bir dosya veya klasörü silmek için, dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklatın.

Varsayılan olarak, uygulama tanımlama dosyası ve ana SWF dosyası otomatik olarak paket listesine eklenir. Adobe AIR FLA dosyasını henüz yayınlamamış olsanız da, paket listesi bu dosyaları gösterir. Paket listesi, bu dosyaları ve klasörleri düz bir yapıda görüntüler. Klasördeki dosyalar listelenmez ve dosyaların tam yol adları gösterilir ancak gerektiğinde kırpılır.

Simge dosyaları listeye dahil edilmez. Flash uygulaması dosyaları paketlediğinde, simge dosyalarını, SWF dosyasının konumuyla göreceli olan geçici bir klasöre kopyalar. Flash, paketleme tamamlandıktan sonra klasörü siler.

### Uygulama ve yükleme dosya oluşturma hatası

Uygulama ve yükleme dosyaları şu durumlarda oluşturulamaz:

- Uygulama kimliği dizesi yanlış uzunlukta veya geçersiz karakterler içeriyorsa. Uygulama kimliği dizesi 1 ile 212 karakter arasında olabilir ve şu karakterleri içerebilir: 0-9, a-z, A-Z, . (nokta), - (kısa çizgi).
- Dahil Edilen Dosyalar listesindeki dosyalar yoksa.
- Özel simge dosyalarının boyutları hatalıysa.
- AIR hedef klasörü yazma erişimine sahip değilse.
- Uygulamayı imzalamadıysanız veya uygulamanın daha sonra imzalanacak bir Adobe AIR uygulaması olduğunu belirtmediyseniz.

### Özel bir uygulama tanımlama dosyası oluşturma

Uygulama tanımlama dosyası, bir metin düzenleyicisiyle düzenleyebileceğiniz XML dosyasıdır. Flash, AIR - Uygulama ve Yükleme Ayarları iletişim kutusunda seçtiğiniz ayarları esas alarak tanımlama dosyasını oluşturur. Kendi tanımlama dosyanızı oluşturmayı veya Flash uygulamasının oluşturduğu tanımlama dosyasını düzenlemeyi seçebilirsiniz.

Özel bir uygulama tanımlama dosyası oluşturmak için, değerleri düzenleyerek istediğiniz ayarları belirtin. Varsayılan değerler burada gösterilir:

- `id = com.adobe.example.swfname`
- `version = 1.0`
- `filename = swfname`
- `description = blank`
- `name = swfname`
- `copyright = blank`
- `initialWindow`
  - `content = swfname.swf`
  - `systemChrome = standard, type = normal`
  - `transparent = false`
  - `visible = true`
- `simge`
  - `image128x128 = icons/AIRApp_128.png`
  - `image48x48 = icons/AIRApp_48.png`
  - `image32x32 = icons/AIRApp_32.png`
  - `image16x16 = icons/AIRApp_16.png`
- `customUpdateUI = false`
- `allowBrowserInvocation = false`

İngilizce dışındaki dilleri dahil etmek için, `description` ve `name` özelliklerini özelleştirebilirsiniz.



Ek dillere yönelik bir name veya description sağlamak için:

- 1 Varsayılan name veya description ögesini silin.
- 2 Bunun yerine, varsayılan tanımlama dosyasında sağlanan örnek name veya description ögesini getirin.

Örnek name ögesi şöyle görünür:

```
<!-- To localize the name, use the following format for the name element.

<name>

<text xml:lang="en">English App name goes here</text>

<text xml:lang="fr">French App name goes here</text>

<text xml:lang="ja">Japanese App name goes here</text>

</name>

-->
```

Her text ögesinin xml:lang niteliği, RFC4646'da (<http://www.ietf.org/rfc/rfc4646.txt>) tanımlandığı şekilde bir dil kodunu belirtir.

- 3 text öğeleri ekleme veya kaldırma işiniz bitince, yorum göstergelerini (<!-- ve -->) name ögesinin çevresinden kaldırın.

Uygulama tanımlama dosyaları ve özellikleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. AIR uygulaması özelliklerini ayarlama, *AIR Uygulamalarını Geliştirme* kılavuzu, [www.adobe.com/go/go/learn\\_air\\_tr](http://www.adobe.com/go/go/learn_air_tr).

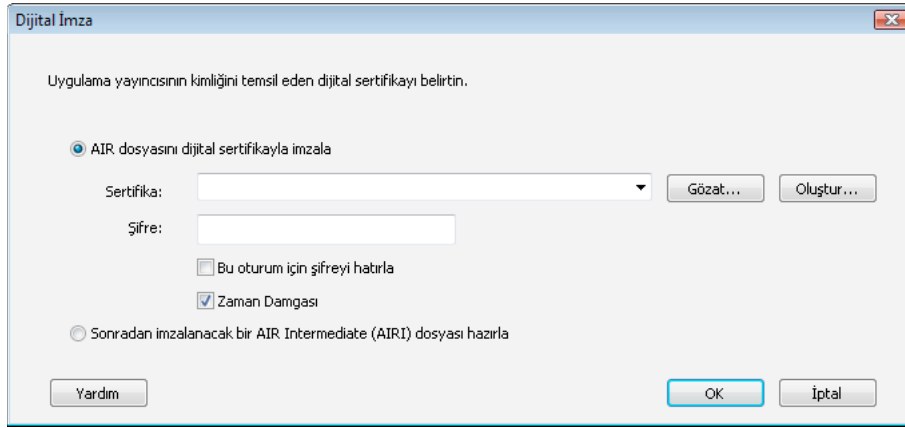
## Uygulamanızı imzalama

Tüm Adobe AIR uygulamalarının başka bir sisteme yüklenmesi için imzalanması gerekir. Flash uygulaması, uygulama daha sonra imzalanabilecek şekilde, imzalanmamış Adobe AIR yükleme dosyaları oluşturma yeteneği sağlar. Bu imzalanmamış Adobe AIR yükleme dosyaları, AIRI (AIR Intermediate) paketi olarak adlandırılır. Bu yetenek, sertifikanın farklı bir makinede olması veya imzalamanın uygulama gelişiminden ayrı olarak işlenmesi durumlarına karşı sağlanmıştır.

### Kök sertifika yetkilisinden önceden satın alınmış bir dijital sertifika ile Adobe AIR uygulamasını imzalama

- 1 AIR - Uygulama Ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda Dijital İmza Kümesi düğmesini tıklatın. Dijital İmza iletişim kutusu açılır.

Bu iletişim kutusu, Adobe AIR uygulamanızı dijital bir sertifika ile imzalamanıza veya bir AIRI paketi hazırlamanıza olanak sağlayan iki radyo düğmesi içerir. AIR uygulamanızı imzalarsanız, bir kök sertifika yetkilisi tarafından verilen dijital bir sertifikayı kullanabilir veya kendinden imzalı bir sertifika oluşturabilirsiniz. Kendinden imzalı sertifikanın oluşturulması kolaydır ancak bu sertifika, kök sertifika yetkilisi tarafından verilen bir sertifika kadar güvenilir değildir.



AIR uygulamasının imzalanmasına yönelik Dijital İmza iletişim kutusu

- 2 Açılır menüden bir sertifika dosyası seçin veya sertifika dosyasını bulmak için Gözet düğmesini tıklayın.
- 3 Sertifikayı seçin.
- 4 Bir şifre girin.
- 5 Tamam'ı tıklayın.

AIR uygulamanızı imzalama hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Bir AIR dosyasını dijital olarak imzalama, *AIR Uygulamalarını Geliştirme* kılavuzu.

### Kendinden imzalı dijital sertifika oluşturma

- 1 Oluştur düğmesini tıklayın. Kendinden İmzalı Dijital Sertifika iletişim kutusu açılır.
- 2 Yayıncı Adı, Kuruluş Birimi, Kuruluş Adı, Ülke, Şifre ve Şifreyi Onayla için girişleri tamamlayın. Ülke için, menüden bir seçim yapabilir veya menüde görüntülenmeyen 2 harfli bir ülke kodu girebilirsiniz. Geçerli ülke kodlarının listesi için bkz. [http://www.iso.org/iso/country\\_codes](http://www.iso.org/iso/country_codes).
- 3 Sertifika türünü belirtin.  
Tür seçeneği, sertifikanın taşıdığı güvenlik düzeyini ifade eder: 1024-RSA, 1024-bit anahtar (daha az güvenli) kullanırken 2048-RSA, 2048-bit anahtar (daha güvenli) kullanır.
- 4 Farklı Kaydet girişini tamamlayarak veya Gözet düğmesini tıklayıp bir klasör konumuna gözatarak bilgileri bir sertifika dosyasına kaydedin.
- 5 Tamam'ı tıklayın.
- 6 Dijital İmza iletişim kutusuna, bu prosedürün ikinci adımında atadığınız şifreyi girip Tamam'ı tıklayın.

Siz dijital bir sertifika ayarladıktan sonra, Ayarla düğmesi Değiştir düğmesi olarak değiştirilir.

Flash uygulamasının bu oturum için kullandığınız şifreyi hatırlamasını sağlamak için, Bu Oturum için Şifreyi Hatırla ögesini tıklayın.

Tamam'ı tıklattığınızda Zaman Damgası seçeneği belirlenmemişse, bir iletişim kutusu görüntülenerek dijital sertifikanın süresi dolduğunda uygulamanın başarısız olacağını bildirir. Bu uyarıya yanıt olarak Evet'i tıklatırsanız, zaman damgası devre dışı bırakılır. Hayır'ı tıklatırsanız, Zaman Damgası seçeneği otomatik olarak belirlenir ve zaman damgası etkinleştirilir.

Kendinden imzalı dijital sertifika oluşturma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Bir AIR dosyasını dijital olarak imzalama, *AIR Uygulamalarını Geliştirme* kılavuzu.

Dijital imza olmadan da AIR Intermediate (AIRI) uygulaması oluşturabilirsiniz. Ancak, siz dijital imza ekleyinceye kadar kullanıcı masaüstüne uygulamayı yükleyemez.

#### Daha sonra imzalanacak bir AIRI paketi hazırla

- ❖ Dijital İmza iletişim kutusunda, Daha Sonra İmzalanacak Bir AIRI Paketi Hazırla seçeneğini belirleyip Tamam'ı tıklattın.

Dijital imza durumu, daha sonra imzalanacak bir AIRI paketi hazırlamayı seçtiğinizi belirtecek şekilde değiştirilir ve Ayarla düğmesi Değiştir düğmesi olarak değiştirilir.

Uygulamayı daha sonra imzalamayı seçerseniz, Flash ve AIR SDK uygulamasına dahil edilen komut satırı AIR Developer Tool'u kullanmanız gerekir. Daha fazla bilgi için, bkz. [Adobe Flash CS4 Professional ile Adobe AIR 1.1 Uygulamalarını Geliştirme](#).

## HTML yayınlama şablonları

### HTML yayınlama şablonları hakkında

Bir Flash HTML şablonu, statik HTML kodu ve özel bir tür değişkenlerden oluşan (ActionScript değişkenlerinden farklılık gösteren) esnek şablon kodu içeren bir dosyadır. Bir SWF dosyasını yayınladığınızda, Flash bu değişkenleri Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML sekmesinde seçtiğiniz değerlerle değiştirir ve SWF dosyanızın gömülü olduğu bir HTML sayfası üretir.

Flash birçok kullanıcının ihtiyaçlarını için uygun, SWF dosyasını görüntüleyen bir HTML sayfasını elle oluşturma ihtiyacını ortadan kaldıran şablonlar içerir. Örneğin, Flash Only şablonu dosyalarınızı bir tarayıcıda test etmek için kullanışlıdır. SWF dosyasını, Flash Player kurulu olan bir web tarayıcıda görüntüleyebilmemiz için HTML sayfasının üzerine yerleştirir.

Yeni bir HTML dosyası yayınlamak için aynı şablonu kullanın ve ayarları değiştirin. Herhangi bir HTML düzenleyicisini kullanarak özel şablonlar oluşturabilirsiniz. Bir şablon oluşturmak, bir SWF dosyasına ait belirli değerleri bir dolar işareti (\$) ile başlayan değişkenlerle değiştirmeniz dışında, standart bir HTML sayfası oluşturmakla aynıdır.

Flash HTML şablonları şu özel özelliklere sahiptir:

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML sekmesinde bulunan Şablon açılır menüsünde görünen tek satırlık bir başlık.
- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML sekmesinde Bilgi'yi tıklattığınızda görünen daha uzun bir açıklama.
- Bir dolar işaretiyle (\$) başlayan, Flash çıktı dosyasını oluşturduğunda parametre değerlerinin yerleştirilecekleri konumu belirleyen şablon değişkenleri.

**Not:** Dolar işaretini belgede başka amaçlarla kullanmak için bir ters eğik çizgi ve dolar işareti (\ \$) kombinasyonu kullanın.

- Sırayla Microsoft Internet Explorer ve Netscape® Communicator® veya Navigator® etiket gereksinimlerine uyan HTML object ve embed etiketleri. Bir SWF dosyasını bir HTML sayfası üzerinde doğru bir şekilde görüntüleyebilmek için bu etiket gereksinimlerine uyun. Internet Explorer, bir SWF dosyasını açmak için object HTML etiketini kullanır; Netscape embed etiketini kullanır.

#### Ayrıca bkz.

“[Örnekler: object ve embed etiketlerini kullanma](#)” sayfa 401

## HTML yayınlama şablonlarını özelleştirme

Bir görüntü eşlemesi, metin raporu veya bir URL raporu oluşturmak için veya en yaygın Flash HTML object ve embed etiketi parametrelerinin (sırasıyla ActiveX denetimlerini ve eklentilerini kullanan tarayıcılar için) bazılarını özel değerler eklemek için HTML şablonunun değişkenlerini değiştirin.

Flash şablonları uygulamanız için her HTML içeriğini veya hatta ColdFusion ve ASP gibi yorumlayıcılar için kod bile içerebilir.

- 1 Bir HTML düzenleyicisi kullanarak, Flash HTML şablonunu değiştirmek için açın. Bu şablonlar şu konumlarda bulunur:
  - Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\Documents and Settings\ *kullanıcı*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\ *dil*\Configuration\HTML\ dizinine göz atın. Uygulama Verileri klasörü genellikle gizli bir klasördür; bu klasöre bakmak için Windows Explorer ayarlarınızı değiştirmeniz gerekir.
  - Mac OS X 10.3 ve sonrasında: *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS4/*dil*/First Run/HTML.

*Önyükleme sürücüsü*, Windows 2000 veya Windows XP'nin önyükleme yaptığı sürücüdür (genellikle C:). *Kullanıcı*, Windows 2000 veya Windows XP işletim sisteminde oturum açmış olan kişinin adıdır. *Dil*, kısaltılmış bir dil adına ayarlıdır. Örneğin, ABD'de, *dil* İngilizce için "en" olarak ayarlıdır.

- 2 Şablonu düzenleyin.
- 3 Şablonu aldığınız klasöre kaydedin.
- 4 Şablon ayarlarını SWF dosyanıza uygulamak için Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, HTML'yi tıklayın ve değiştirdiğiniz şablonu seçin. Flash seçili şablonda sadece şablon değişkenlerini değiştirir.
- 5 Geriye kalan yayınlama ayarlarınızı seçin ve Tamam'ı tıklayın.

### Ayrıca bkz.

“Yayınlamaya genel bakış” sayfa 389

## HTML şablon değişkenleri

Aşağıdaki tablo Flash'ın tanıdığı şablon değişkenlerini listeler:

| Nitelik/parametre                                           | Şablon değişkeni |
|-------------------------------------------------------------|------------------|
| Template title                                              | \$TT             |
| Template description start                                  | \$DS             |
| Template description finish                                 | \$DF             |
| Flash (SWF file) title                                      | \$T1             |
| Flash (SWF file) title (arama motoru meta verileri için)    | \$TL             |
| Arama motoru meta verileri için açıklama                    | \$DC             |
| Arama motorları ile kullanmak için meta verileri XML dizesi | \$MD             |
| Width                                                       | \$WI             |
| Height                                                      | \$HE             |
| Movie                                                       | \$MO             |

| Nitelik/parametre                       | Şablon değişkeni |
|-----------------------------------------|------------------|
| HTML alignment                          | \$HA             |
| Looping                                 | \$LO             |
| Parameters for object                   | \$PO             |
| Parameters for embed                    | \$PE             |
| Play                                    | \$PL             |
| Quality                                 | \$QU             |
| Scale                                   | \$SC             |
| Salign                                  | \$SA             |
| Wmode                                   | \$WM             |
| Devicefont                              | \$DE             |
| Bgcolor                                 | \$BG             |
| Movie text (area to write movie text)   | \$MT             |
| Movie URL (location of SWF file URL)    | \$MU             |
| Image width (unspecified image type)    | \$IW             |
| Image height (unspecified image type)   | \$IH             |
| Image filename (unspecified image type) | \$IS             |
| Image map name                          | \$IU             |
| Image map tag location                  | \$IM             |
| QuickTime width                         | \$QW             |
| QuickTime height                        | \$QH             |
| QuickTime filename                      | \$QN             |
| GIF width                               | \$GW             |
| GIF height                              | \$GH             |
| GIF filename                            | \$GN             |
| JPEG width                              | \$JW             |
| JPEG height                             | \$JH             |
| JPEG filename                           | \$JN             |
| PNG width                               | \$PW             |
| PNG height                              | \$PH             |
| PNG filename                            | \$PN             |

### Özet şablon değişkenlerini kullanma

\$PO (object etiketleri için) ve \$PE (embed etiketleri için) şablon değişkenleri kullanışlı özet öğeleridir. Her değişken Flash'ın PLAY (\$PL), QUALITY (\$QU), SCALE (\$SC), SALIGN (\$SA), WMODE (\$WM), DEVICEFONT (\$DE), ve BGCOLOR (\$BG) gibi en yaygın object ve embed parametrelerinden bazıları için varsayılan olmayan bir değeri bir şablonun içine eklemesine yol açar.

### Örnek HTML şablonu

Flash'taki şu Default.HTML şablon dosyası, yaygın olarak kullanılan şablon değişkenlerinin çoğunu içerir:

```

$TTFFlash Only
$DS
Display Adobe SWF file in HTML.
$DF
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
$CS
<title>$TI</title>
</head>
<body bgcolor="$BG">
<!--url's used in the movie-->
$MU
<!--text used in the movie-->
$MT
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0"
width="$WI" height="$HE" id="$TI" align="$HA">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
$PO
<embed $PEwidth="$WI" height="$HE" name="$TI" align="$HA" allowScriptAccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer" />
</object>
</body>
</html>

```

### Ayrıca bkz.

[“HTML belgeleri için yayınlama ayarlarını belirleme”](#) sayfa 395

## Görüntü eşlemesi oluşturma bir SWF dosyasının yerine kullanmak için

Flash, herhangi bir görüntüyü göstermek ve URL'lere link oluşturan düğmelerin işlevlerini korumak için bir görüntü eşlemesi oluşturabilir. Bir HTML şablonu \$IM şablon değişkenini içerdiğinde, Flash görüntü eşleme kodunu ekler. \$IU değişkeni GIF, JPEG veya PNG dosya adlarını tanımlar.

- 1 Belgenizde, görüntü eşleme için kullanılacak anahtar kareyi seçin ve onu kare Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler) #Map olarak etiketleyin. ActionScript 1.0 veya 2.0 getURL eylemleri eklenmiş düğmeler içeren bir anahtar kare kullanın.

Bir kare etiketi oluşturmazsanız, Flash SWF dosyasının son karesindeki düğmeleri kullanarak bir görüntü eşlemesi oluşturur. Bu seçenek gömülü bir SWF dosyası değil, gömülü bir görüntü eşlemesi oluşturur.

- 2 Görüntü eşlemesini göstermek üzere kareyi seçmek için şunlardan birini yapın:
  - PNG veya GIF dosyaları için görünecek kareyi #Static olarak etiketleyin.
  - JPEG için yayınlama işlemi sırasında oynatma kafasını görünüm için kullanılacak karenin üzerine yerleştirin.
- 3 Bir HTML düzenleyicisinde değiştireceğiniz HTML şablonunu açın.
- 4 Şablonunuzu kaydedin.
- 5 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Formatlar'ı tıklatın, görüntü eşlemesi için bir format seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Örneğin, şu kodu bir şablona ekleyin:

```
$IM  
<img src=$IS usemap=$IU width=$IW height=$IH BORDER=0>
```

Bu, Yayınla komutunun oluşturduğu HTML belgesinde şu kodu üretebilir:

```
<map name="mymovie">  
<area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">  
</map>  

```

## Metin ve URL raporları oluşturma

\$MT şablon değişkeni, Flash'ın geçerli SWF dosyasındaki tüm metni HTML koduna bir yorum olarak eklemesine yol açar. Bu, bir SWF dosyası içeriğini dizinlemek ve içeriği arama motorlarına görünür kılmak açısından kullanışlıdır.

\$MU şablon değişkeni, Flash'ın geçerli SWF dosyasındaki eylemlerin başvurduğu URL'lerin bir listesini oluşturmalarını ve listeyi geçerli konuma bir yorum olarak eklemesini sağlar. Bu eylem, link doğrulama araçlarının SWF dosyasındaki linkleri algılamasını ve doğrulamasını sağlar.

## Arama meta verilerini gömme

\$TL (SWF dosyası başlığı) ve \$DC (tanım meta verileri) şablon değişkenleri arama meta verilerini HTML içine dahil etmenizi sağlar. Bu yetenek, SWF dosyalarını arama motorlarına daha görünür kılabilir ve anlamlı arama sonuçları sağlayabilir. Arama meta verilerini bir XML dizesi olarak dahil etmek için \$MD şablon değişkenini kullanın.

# Flash'tan dışa aktarma hakkında

## SWF dosyalarını dışa aktarma

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

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

- 1 Dışa aktarılacak Flash dosyasını açın veya geçerli belgedeki dışa aktarılacak kare veya görüntüyü seçin.
- 2 Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar veya Dosya > Dışa Aktar > Görüntüyü Dışa Aktar seçeneklerini belirleyin.
- 3 Çıktı dosyası için bir ad girin.
- 4 Dosya formatını seçin ve Kaydet'i tıklayın. Seçtiğiniz format daha fazla bilgi gerektiriyorsa, bir Dışa Aktar iletişim kutusu görünür.
- 5 Seçtiğiniz format için dışa aktarma seçeneklerini ayarlayın. Bkz. "[Dışa aktarma dosya formatları hakkında](#)" sayfa 423.
- 6 Tamam'ı tıklayın ve sonra Kaydet'i tıklayın.

### Ayrıca bkz.

"[Flash belgeleri yayınlama](#)" sayfa 389

"[Çok dilli metin oluşturma](#)" sayfa 270

## Dışa aktarma dosya formatları hakkında

Şunları hatırlayın:

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

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

Aşağıdaki tablo Flash içeriğini ve görüntülerini dışa aktarabileceğiniz formatları listeler:

| Dosya türü                                                                | Uzanti | Windows | Macintosh |
|---------------------------------------------------------------------------|--------|---------|-----------|
| "Adobe Illustrator Dizisi ve Illustrator Görüntüsü" sayfa 425             | .ai    | •       | •         |
| "Animasyonlu GIF, GIF Dizisi ve GIF Görüntüsü" sayfa 425                  | .gif   | •       | •         |
| "Bitmap (BMP) Dizisi ve Bitmap Görüntüsü" sayfa 426                       | .bmp   | •       |           |
| "DXF Dizisi ve AutoCAD DXF Görüntüsü" sayfa 426                           | .dxf   | •       | •         |
| "Gelişmiş Meta Dosyası (EMF) Dizisi ve Görüntüsü (Windows)" sayfa 426     | .emf   | •       |           |
| "Önizlemeli Sınırlandırılmış PostScript (EPS) 3.0" sayfa 427              | .eps   | •       | •         |
| "Flash belgesi (SWF)" sayfa 427                                           | .swf   | •       | •         |
| "JPEG Dizisi ve JPEG Görüntüsü" sayfa 424                                 | .jpg   | •       | •         |
| "PICT Dizisi ve PICT Görüntüsü (Macintosh)" sayfa 424                     | .pct   |         | •         |
| "PNG Dizisi ve PNG Görüntüsü" sayfa 425                                   | .png   | •       | •         |
| "QuickTime dışa aktarma" sayfa 428                                        | .mov   | •       | •         |
| "WAV ses (Windows)" sayfa 429                                             | .wav   | •       |           |
| "Windows AVI (Windows)" sayfa 429                                         | .avi   | •       |           |
| "Windows Meta Dosyası Görüntüsü ve Windows Meta Dosyası Dizisi" sayfa 426 | .wmf   | •       |           |

## Dreamweaver için SWF dosyalarını güncelleme

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

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

1 Dreamweaver'da, Flash içeriğini bulunduran HTML sayfasını açın.



## 2 Şunlardan birini yapın:

- HTML sayfası içinde Flash içeriğini seçin ve Düzenle'yi tıklayın.
- Tasarım görünümünde, Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basın ve Flash içeriğini çift tıklayın.
- Tasarım görünümünde, Flash içeriğini sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Flash ile Düzenle'yi seçin.
- Tasarım görünümünde, Site panelinde, Flash içeriğini sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Birlikte Aç > Flash'ı seçin.

## 3 Dışa aktarılan dosyanın FLA dosyası açılmazsa, Dosya Aç iletişim kutusu görünür. FLA dosyasına gidin ve Aç'ı tıklayın.

## 4 Kullanıcı Dreamweaver'da Linki Tüm Sitede Değiştir özelliğini kullandıysa bir uyarı görünür. Link değişikliklerini SWF dosyasına uygulamak için Tamam'ı tıklayın. SWF dosyasını güncellerken uyarı mesajının görünmesini engellemek için Bir Daha Uyarma'yı tıklayın.

## 5 FLA dosyasını gerektiği şekilde Flash'ta güncelleyin.

## 6 FLA dosyasını kaydetmek ve Dreamweaver'a yeniden dışa aktarmak için şunlardan birini yapın:

- Dosyayı güncellemek ve Flash'ı kapatmak için Sahne Alanı'nın sol üst köşesinin üstündeki Bitti düğmesini tıklayın.
- Dosyayı güncellemek ve Flash'ı açık tutmak için Dosya > Dreamweaver'a Güncelle'yi seçin.

# Görüntüleri ve Grafikleri dışa aktarma

## JPEG Dizisi ve JPEG Görüntüsü

Bu seçenekler JPEG Yayınlama Ayarları seçenekleriyle bir istisna dışında eşleşir: Ekrana Eşleştir, dışa aktarılan görüntüyü, ekranınızda görünen şekliyle Flash içeriğinin boyutuna eşleştirir. Filme Eşleştir, JPEG görüntüsünü Flash içeriğiyle eşleştirir ve orijinal görüntünün en boy oranını korur.

### Ayrıca bkz.

[“JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme”](#) sayfa 405

## PICT Dizisi ve PICT Görüntüsü (Macintosh)

Macintosh'taki standart grafik formatıdır; bitmap veya vektör bilgisi içerebilir. Dışa Aktar PICT iletişim kutusunu şu seçenekleri ayarlamak için kullanın:

**Boyutlar** Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün boyutunu piksel biriminde ayarlar. Belirttiğiniz boyut her zaman orijinal görüntünüzle aynı en boy oranına sahiptir.

**Çözünürlük** Çözünürlüğü dpi biriminde ayarlar ve çiziminizin boyutuna bağlı olarak genişliği ve yüksekliği otomatik olarak hesaplar. Monitörünüzle eşleştirmek üzere çözünürlüğü ayarlamak için Ekrana Eşleştir'i seçin. Bitmap PICT görüntüleri genellikle 72 dpi çözünürlükle ekranda en iyi görünürler.

**Dahil Et** Minimum görüntü alanını veya tam belge boyutunu dışa aktarın.

**Renk Derinliği** PICT dosyasının nesne tabanlı veya bitmap olup olmadığını belirleyin. Nesne tabanlı görüntüler yazdırıldıklarında genelde daha iyi görünürler ve ölçeklemek görünümünü etkilemez. Bitmap PICT görüntüleri

normalde ekranda en iyi görünürler ve Adobe Photoshop gibi uygulamalarda işlenebilirler. Ayrıca bitmap PICT dosyalarıyla birlikte çeşitli renk derinliklerini seçebilirsiniz.

**PostScript'i Dahil Et** Sadece bir nesne tabanlı PICT dosyasının, bir PostScript yazıcıda yazdırmayı en iyileştiren bilgiyi içermesi amacıyla kullanılabilir. Bu bilgi dosyayı daha büyük yapar ve bazı uygulamalar dosyayı tanımayabilir.

**Bitmap'i Düzgünleştir** Sadece bitmap PICT görüntüleri için bulunur. Bir bitmap görüntüsünün tırtıklı kenarlarını düzgünleştirmek için kenar yumuşatma uygular.

## PNG Dizisi ve PNG Görüntüsü

PNG dışa aktarma ayarları seçenekleri, şu istisnalar dışında PNG Yayınlama Ayarları seçeneklerine (sizin de uygulayabileceğiniz) benzer:

**Boyutlar** Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün boyutunu Genişlik ve Yükseklik alanlarına girdiğiniz piksel sayısına göre ayarlar.

**Çözünürlük** Dpi biriminde bir çözünürlük girin. Ekran çözünürlüğünü kullanmak ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Ekrana Eşleştir'i seçin.

**Renkler** PNG Yayınlama Ayarları sekmesindeki Bit Derinliği seçeneğinin aynısıdır ve görüntüyü oluştururken kullanılacak piksel başına bit sayısını ayarlar. 256 renklilik bir görüntü için 8 bit'i seçin; binlerce renk için 24 bit'i seçin; saydamlık içeren binlerce renk (32 bpc) için 24 bit, Alfa Kanalıyla'yı seçin. Bit derinliği ne kadar yüksekse, dosya o kadar büyük olur.

**Dahil Et** Minimum görüntü alanını dışa aktarmayı seçin veya tam belge boyutunu belirtin.

**Filtre** Seçenekler, PNG Yayınlama Ayarları sekmesindekilerle eşleşir.

**Ayrıca bkz.**

“[PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)” sayfa 406

## Adobe Illustrator Dizisi ve Illustrator Görüntüsü

Bir Flash görüntüsünü vektör grafik dosyası olarak (Adobe® Illustrator® formatında) dışa aktardığınızda, görüntünün vektör bilgisini korursunuz. Bu dosyaları diğer vektör tabanlı çizim programlarında düzenleyebilirsiniz ancak bu görüntüleri çoğu sayfa mizanpajı ve sözcük işleme programlarına içe aktaramazsınız.

Flash, Adobe Illustrator 88, 3, 5 ve 6 formatlarında dışa aktarmayı destekler. Flash, Yazdır komutunun oluşturduğu Photoshop EPS formatını veya EPS dosyalarını desteklemez. Dışa Aktar - Adobe Illustrator iletişim kutusunda Adobe Illustrator sürümünü seçin.

Adobe Illustrator formatının sürüm 5'ten önceki sürümleri degrade dolguları desteklemez ve sadece sürüm 6 bitmapleri destekler.

**Ayrıca bkz.**

“[Adobe Illustrator dosyalarını içe aktarma](#)” sayfa 74

## Animasyonlu GIF, GIF Dizisi ve GIF Görüntüsü

Ayarlar, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda bulunan GIF sekmesindekilerle şu istisnalar dışında aynıdır:

**Çözünürlük** Nokta/inç (dpi) biriminde ayarlıdır. Ekran çözünürlüğünü kullanmak için bir çözünürlük girin veya Ekrana Eşleştir'i tıklayın.

**Dahil Et** Minimum görüntü alanını veya tam belge boyutunu dışa aktarın.

**Renkler** Dışa aktarılan görüntüyü oluşturmak için kullanılabilecek renk sayısını ayarlayın. Renk seçimleri şunlardır: siyah beyaz, 4, 6, 16, 32, 64, 128 veya 256 renk; ya da Standart Renk (standart 216 renk, web için güvenli palet).

**Animasyon** Sadece Animasyonlu GIF dışa aktarma formatı için kullanılabilir. Tekrarlamaların sayısını girin; 0 durmadan tekrarlar.

### Ayrıca bkz.

[“Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirleme”](#) sayfa 402

## Bitmap (BMP) Dizisi ve Bitmap Görüntüsü

Başka uygulamalarda kullanmak için bitmap görüntüleri oluşturun. Dışa Aktar - Bitmap iletişim kutusu şu seçenekleri içerir:

**Boyutlar** Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün boyutunu piksel biriminde ayarlar. Belirttiğiniz boyut her zaman orijinal görüntünüzle aynı en boy oranına sahiptir.

**Çözünürlük** Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün çözünürlüğünü nokta/inç (dpi) biriminde ayarlar ve çiziminizin boyutuna bağlı olarak genişlik ve yüksekliği otomatik olarak hesaplar. Monitörünüzle eşleştirmek üzere çözünürlüğü ayarlamak için Ekrana Eşleştir'i seçin.

**Renk Derinliği** Görüntünün bit derinliğini belirtir. Bazı Windows uygulamaları daha yeni olan 32 bit/kanal (bpc) derinliğini bitmap görüntüleri için desteklemez; 32 bpc formatını kullanmada sorun yaşarsanız, 24 bpc formatını kullanın.

**Düzgünleştir** Dışa aktarılan bitmape kenar yumuşatma uygular. Kenar yumuşatma daha yüksek kalitede bir bitmap görüntüsü üretir ancak renkli bir arka plan üzerine yerleştirilmiş bir görüntünün etrafında gri piksellerden meydana gelen bir hale oluşturabilir. Bir hale görünürse kenar yumuşatma seçimini kaldırın.

## DXF Dizisi ve AutoCAD DXF Görüntüsü

DXF uyumlu bir uygulamada ilave düzenleme için AutoCAD DXF 10 dosyaları olarak dışa aktarın.

Bu formatın hiçbir tanımlanabilir dışa aktarma seçeneği yoktur.

## Gelişmiş Meta Dosyası (EMF) Dizisi ve Görüntüsü (Windows)

Hem vektör hem de bitmap bilgisini kaydeden, Windows XP® ve Windows Vista® işletim sistemlerinde kullanılabilen bir grafik formatıdır. EMF Flash çizimlerinde kullanılan eğrileri eski Windows Meta Dosyası formatından daha iyi destekler. Ancak bazı uygulamalar bu grafik formatını desteklemez.

Bu formatın hiçbir tanımlanabilir dışa aktarma seçeneği yoktur.

## Windows Meta Dosyası Görüntüsü ve Windows Meta Dosyası Dizisi

Çoğu Windows uygulamasının desteklediği bu standart Windows grafik formatı, dosyaları içe ve dışa aktarmada iyi sonuçlar verir.

Bu formatın hiçbir tanımlanabilir dışa aktarma seçeneği yoktur.

## Önizlemeli Sınırlandırılmış PostScript (EPS) 3.0

Bir sayfa mizanpajı uygulaması gibi başka bir uygulamanın içine yerleştirmek üzere geçerli kareyi EPS 3.0 dosyası olarak dışa aktarabilirsiniz. PostScript yazıcıları bir EPS dosyasını yazdırabilir. EPS dosyalarını (örn. Microsoft® Word® ve Adobe® InDesign®) içe aktarabilen ve yazdırabilen ancak ekranda görüntüleyemeyen uygulamalar için dışa aktarılmış EPS dosyasına bir bitmap önizlemesi dahil edebilirsiniz.

Bu formatın hiçbir tanımlanabilir dışa aktarma seçeneği yoktur.

## Flash belgesi (SWF)

Flash içeriğini Dreamweaver gibi başka bir uygulamanın içine yerleştirmek üzere belgenin tümünü bir SWF dosyası olarak dışa aktarın. Flash, FLA dosyasına yönelik Yayınlama Ayarları'nın Flash sekmesindeki geçerli ayarları kullanarak SWF dosyasını dışa aktarır.

### Ayrıca bkz.

[“Flash belgeleri yayınlama”](#) sayfa 389

## Video ve ses dışa aktarma

### Adobe Flash Player (FLV) için video

Kodlanmış ses içeren statik bir video akışını içe veya dışa aktarın. Adobe Macromedia Flash Media Server'dan dışa aktarılan, ekran paylaşımı kodlanmış verileri içeren dosyalarla ve video konferansı gibi iletişim uygulamalarıyla birlikte kullanın.

Akış sesine sahip video klipleri FLV formatında dışa aktardığınızda, Ses Akışı ayarları sesi sıkıştırır.

FLV formatındaki dosyalar Sorenson codec bileşeni ile sıkıştırılır.

### Ayrıca bkz.

[“SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirleme”](#) sayfa 393

[“H.264, On2 VP6 ve Sorenson Spark video codec bileşenleri”](#) sayfa 292

### FLV dosyası dışa aktarma

- 1 Kütüphane panelinde video klibi seçin.
- 2 Kitaplık > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve Dışa Aktar'ı tıklayın.
- 3 Dışa aktarılan dosya için bir ad girin. Dosyayı kaydedeceğiniz bir konum seçin, Kaydet'i tıklayın ve Tamam'ı tıklayın.

### QuickTime hakkında

Flash, Flash belgelerini QuickTime olarak dışa aktarmak için iki yöntem sunar:

**QuickTime dışa aktar** Akış videosu olarak veya bir DVD üzerinde dağıtılabilen ya da Adobe® Premiere Pro® gibi bir video düzenleme uygulamasında kullanılabilen bir QuickTime dosyasını dışa aktarır. QuickTime dışa aktarma, animasyon gibi Flash içeriğini QuickTime video formatında dağıtmak isteyen kullanıcılar için tasarlanmıştır.

QuickTime videosu dışa aktarmak için kullanılan bilgisayarın performansının videonun kalitesini etkileyebileceğinin farkında olun. Flash her kareyi dışa aktarmıyorsa, kareleri bırakacak ve bu da, video kalitesinin düşük olmasına neden olacaktır. Düşen karelerle karşılaşırsanız, daha fazla belleği olan daha hızlı bir bilgisayar kullanmayı deneyin veya Flash belgesinde saniye başına düşen kare sayısını azaltın.

**QuickTime olarak yayınlama** Bilgisayarınızda kurulu QuickTime formatı ile aynı formatta bir Flash parçası içeren bir uygulama oluşturur. Bu, Flash'ın etkileşimli özelliklerini, QuickTime'in multimedya ve video özellikleri ile, QuickTime 4 veya sonrasına sahip herkesin görüntüleyebileceği, tek bir QuickTime 4 filminde birleştirmenizi sağlar.

Bir video klibi (herhangi bir formatta) gömülü dosya olarak bir belgeye içe aktarırsanız, belgeyi bir QuickTime filmi olarak yayınlatabilirsiniz. QuickTime formatındaki bir video klibi linkli bir dosya olarak belgeye içe aktarırsanız, belgeyi yine bir QuickTime filmi olarak yayınlatabilirsiniz.

Flash parçasına sahip QuickTime yayınlamak için Yayınlama ayarlarınızı Flash 5 veya öncesine ayarlamalısınız. Bu, Flash 6'dan sonra sağlanan Flash özelliklerini kullanamayacağınız anlamına gelir.

**Not:** QuickTime 7.1.3'ten başlayarak, Flash parçaları varsayılan olarak devre dışı bırakılmıştır. QuickTime 7.1.3 veya sonrasını kullanarak Flash parçası içeren bir QuickTime dosyası yayınlamak için QuickTime içinde Düzen > Tercihler > QuickTime Tercihleri > Gelişmiş Ortam Türleri seçeneklerini belirleyin ve Flash parçalarının kullanımını etkinleştirin.

Belge içe aktarılmış bir QuickTime filmi içermedikçe, Flash belgesindeki tüm katmanları tek bir Flash parçası olarak dışa aktarır. İçe aktarılan QuickTime filmi dışa aktarılan uygulamada QuickTime formatında kalır.

## QuickTime dışa aktarma

- 1 Dosya > Dışa Aktar > Film Dışa Aktar'ı seçin.
- 2 Dışa aktarılacak QuickTime filminin ayarlarını belirtin. Varsayılan olarak, QuickTime dışa aktarma, kaynak Flash belgesiyle aynı boyutları kullanarak bir film dosyası oluşturur ve Flash belgesini bütünüyle dışa aktarır. QuickTime Video Dışa Aktarma iletişim kutusu şu seçenekleri içerir:

**Boyutlar** QuickTime filminin karelerine ait, piksel biriminde genişlik ve yükseklik. Sadece genişliği veya sadece yüksekliği belirtebilirsiniz; diğer boyut orijinal belgenizin en boy oranını korumak için otomatik olarak ayarlanır. Genişliği ve yüksekliği birbirinden bağımsız olarak ayarlamak için En Boy Oranını Koru'nun seçimini kaldırın.

**Not:** Videonun boyutları özellikle büyükse (örneğin, 740 x 480 piksel), kare düşürmeden kaçınmak için filminin kare hızını değiştirmeniz gerekebilir.

**Not:** QuickTime Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusunda ayarladığınız Boyutlar seçeneği, video olarak dışa aktarılan FLA dosyasının genişliği ve yüksekliği içindir. QuickTime Ayarları iletişim kutusunda ayarladığınız boyutlar, dışa aktarılan QuickTime filminin boyutunu belirtir. İkinci iletişim kutusunda boyutu değiştirmezseniz, boyut "geçerli" olarak kalacağından boyutu değiştirmenize gerek yoktur.

**Sahne alanı rengini yoksay** Sahne alanı rengini kullanan bir alfa kanalı oluşturur. Alfa kanalı, arka plan rengini veya sahnesini değiştirmek için dışa aktarılan QuickTime filmi ile diğer içeriğin üzerini kaplamanıza izin veren saydam bir parça olarak kodlanır.

Alfa kanalı içeren bir QuickTime videosu oluşturmak için alfa kanalına sahip 32 bit kodlamayı destekleyen bir video Sıkıştırma Türü seçmeniz gerekir. Bunu destekleyen codec bileşenleri Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF veya TGA codec bileşenleridir. Ayrıca Compressor/Depth ayarından Millions of Colors+ seçeneğini seçmelisiniz. Sıkıştırma türünü ve renk derinliğini ayarlamak için Film Ayarları iletişim kutusunun Video kategorisinden Ayarlar düğmesini tıklayın.

**Son kareye gelindiğinde** Flash belgesinin tamamını bir film dosyası olarak dışa aktarır.

**Şu kadar süre sonra** Dışa aktarılacak Flash belgesinin saat:dakika:saniye:milisaniye cinsinden süresi.

**QuickTime Ayarları** Gelişmiş QuickTime ayarları iletişim kutusunu açar. Gelişmiş ayarlar özel QuickTime ayarları belirtmenizi sağlar. Genelde birçok uygulama için en iyi oynatma performansını sağladıklarından, varsayılan QuickTime ayarlarını kullanın. QuickTime ayarlarını değiştirmek üzere kullanılabilir video parametreleri hakkında bilgi almak için Apple QuickTime Pro ile birlikte verilen belgeye bakın.

3 Dışa Aktar'ı tıklatın.

## Windows AVI (Windows)

Belgeyi bir Windows video olarak dışa aktarır ancak tüm etkileşimleri atar. Flash animasyonunu bir video düzenleme uygulamasında açmak için iyi bir seçimdir. AVI bitmap tabanlı bir format olduğundan, uzun veya yüksek çözünürlüklü animasyonlar içeren belgeler hızla çok büyük hale gelebilirler.

Dışa Aktar - Windows AVI iletişim kutusunda şu seçenekler bulunur:

**Boyutlar** Bir AVI filminin kareleri için genişlik ve yüksekliği piksel cinsinden belirtir. Sadece genişliği veya yüksekliği belirtin; diğer boyut orijinal belgenizin en boy oranını korumak için otomatik olarak ayarlanır. Genişliğin ve yüksekliğin ikisini birden ayarlamak için En Boy Oranını Korumayı seçimini kaldırın.

**Video Formatı** Bir renk derinliği seçer. Bazı uygulamalar hala Windows 32 bpc görüntü formatını desteklemez. Bu format sorun oluştuyorsa, daha eski olan 24 bpc formatını kullanın.

**Videoyu Sıkıştır** Standart AVI sıkıştırma seçeneklerini seçin.

**Düzgünleştir** Dışa aktarılan AVI filmine kenar yumuşatma uygular. Kenar yumuşatma daha yüksek kalitede bir bitmap görüntüsü üretir ancak renkli bir arka plan üzerine yerleştirildiğinde görüntülerin etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine neden olabilir. Bir hale görünürse kenar yumuşatma seçimini kaldırın.

**Ses Formatı** Ses parçasının örnek hızını ve boyutunu ve mono ya da stereo olarak dışa aktarmayı ayarlayın. Örnek hızı ve boyut ne kadar küçükse, ses kalitesinde olası bir kayıpla birlikte dışa aktarılan dosya o kadar küçük olur.

## Ayrıca bkz.

“Dışa aktarma için sesleri sıkıştırma hakkında” sayfa 285

## WAV ses (Windows)

Geçerli belgenin sadece ses dosyasını tek bir WAV dosyasına dışa aktarır. Yeni dosyanın ses formatını belirtebilirsiniz.

Dışa aktarılan sesin örnekleme sıklığı, bit hızı ve stereo ya da mono ayarını belirlemek için Ses Formatı'nı seçin. Olay seslerini dışa aktarılan dosyaya dahil etmemek için Olay Seslerini Yoksay'ı seçin.

# Bölüm 17: En iyi uygulamalar

Adobe® Flash® CS4 Professional, kendisini esnek bir araç yapan ve aynı şeyi Flash'ta yapmak için birden fazla yol sunan özellikler ve yetenekler bulundurur. Zamanla, Flash topluluğu birçok yaygın görevi gerçekleştirmek için tercih edilen yöntemler geliştirmiştir.

En iyi uygulamalar; Flash veya ActionScript® belgeleri üzerinde çalışırken, FLA veya ActionScript dosyalarını paylaşırken, uygulamalar üzerinde çalışırken ve Flash ve ActionScript öğrenirken ya da öğretirken tutarlılığı teşvik eder.

## FLA dosyalarını yapılandırma

### Zaman çizelgelerini ve kütüphaneyi organize etme

Zaman çizelgesindeki kareler ve katmanlar, varlıkların nereye yerleştirildiğini gösterir ve belgenizin nasıl çalıştığını belirler. Zaman çizelgesinin ve kütüphanenin nasıl ayarlandığı ve kullanıldığı, bütün FLA dosyasını ve onun tüm kullanılabilirliğini etkiler. Aşağıdaki talimatlar verimli olarak içerik geliştirmenize ve FLA belgelerinizi kullanan diğer geliştiricilerin, belgenin nasıl planlandığı konusunda daha iyi bir anlayışa sahip olmalarını sağlamanıza yardım eder.

- Her katmana sezgisel bir katman adı verin ve bağlantılı varlıkları aynı birlikte konuma yerleştirin. Varsayılan katman adlarını kullanmaktan kaçının (Katman 1, Katman 2 gibi).  
Adlandırırken, her katman veya klasörün amacını veya içeriğini açıkça tanımlayın.  
Uygulanabilirse, ActionScript içeren katmanlarınızı ve katman etiketleri için bir katmanı zaman çizelgesindeki katman yığınının en üstüne yerleştirin. Örneğin ActionScript eylemlerinizi içeren katmanı adlandırın.
- Benzer katmanları gruplamak ve organize etmek, kod ve etiketler içeren katmanları bulmayı kolaylaştırmak için katman klasörlerini kullanın.
- Kullanmadığınız veya değiştirmek istemediğiniz katmanları kilitleyin. Sembol örneklerinin veya ortam varlıklarının ActionScript katmanınıza yerleştirilmemesi için bu katmanı hemen kilitleyin.
- ActionScript içeren bir katman üzerine asla örnek veya varlık koymayın. Bu, potansiyel olarak Sahne Alanı üzerindeki varlıklar ve onlara başvuran ActionScript arasında çatışmalara sebep olabileceğinden, tüm kodunuzu kendi eylemler katmanında tutun ve katmanı oluşturduktan sonra kilitleyin.
- Kodunuzda karelere başvuruyorsanız, FLA dosyasındaki ActionScript kodunuzda kare numaraları kullanmanın yerine, kare etiketleri kullanın. Siz daha sonra zaman çizelgesini düzenlediğinizde bu kareler değişiyorsa ve kare etiketleri kullanıp onları zaman çizelgesinde taşıyorsanız, kodunuzdaki hiçbir başvuruyu değiştirmek zorunda kalmazsınız.
- Kütüphane klasörlerini kullanın..

Bir FLA dosyasındaki benzer öğeleri (semboller ve ortam varlıkları gibi) organize etmek için kütüphanede klasörleri kullanın. Her dosya oluşturduğunuzda kütüphane klasörlerini tutarlı bir şekilde adlandırırsanız, varlıkları nereye koyduğunuzu hatırlamak daha kolay olur. Genel olarak kullanılan klasör adları Düğmeler, FilmKlipleri, Grafikler, Varlıklar, Bileşenler ve bazen Sınıflar'dır.

## Sahneleri kullanma

Sahneleri kullanmak, daha büyük bir sunum oluşturmak için çeşitli SWF dosyalarını birlikte kullanmaya benzer. Her sahnenin bir Zaman Çizelgesi vardır. Oynatma kafası bir sahnenin bitiş karesine ulaştığında, oynatma kafası sonraki sahneye ilerler. Bir SWF dosyasını yayınladığınızda, her sahnenin Zaman Çizelgesi birleşerek SWF dosyasında tek bir Zaman Çizelgesi oluşturur. SWF dosyası derlendikten sonra, FLA dosyasını tek sahne kullanarak oluşturmuşsunuz gibi davranır. Bu davranış nedeniyle, şu sebepler yüzünden sahneleri kullanmaktan kaçınır:

- Sahneler belgelerin düzenlenmesini, özellikle de çoklu geliştiricili ortamlarda karmaşık hale getirebilirler. FLA belgesini kullanan herhangi birisi, kod ve varlıkları bulmak için FLA dosyası içerisinde birkaç sahne aramak durumunda kalabilir. Bunun yerine içerik yükleme veya film klipleri kullanmayı düşünün.
- Sahneler sık sık büyük SWF dosyalarının oluşumuna sebep olurlar.
- Sahneler, kullanıcıları aslında görmek veya kullanmak istedikleri varlıkları yüklemek yerine, bütün SWF dosyasını aşamalı olarak indirmeye mecbur bırakır. Sahnelerden kaçınırsanız, kullanıcı SWF dosyanızın içerisinde ilerledikçe hangi içeriği indireceğini kontrol edebilir. Kullanıcının ne kadar içerik indirdiği üzerinde daha çok kontrolü olur, bu da bant genişliği yönetimi için daha iyidir. Bir sakınca, daha çok sayıda FLA dosyalarını yönetme gereksinimidir.
- Sahneler, ActionScript ile birlikte beklenmedik sonuçlar üretebilir. Her sahnenin Zaman Çizelgesi tek bir Zaman Çizelgesi üzerinde sıkıştırıldığından, ActionScript ve sahnelerinizde, genellikle ilave, karmaşık hata ayıklama gerektiren hatalarla karşılaşabilirsiniz.

Uzun animasyonlar oluşturursanız, sahneleri kullanmayı daha avantajlı bulabilirsiniz. Dezavantajlar belgeniz için geçerliyse; bir animasyon oluşturmak için sahneleri kullanmak yerine birden çok FLA dosyası veya film klibi kullanmayı düşünün.

## Dosyaları kaydetme ve sürüm kontrolü

FLA dosyalarınızı kaydettiğinizde, belgeleriniz için tutarlı bir adlandırma düzeni kullanın. Bu, özellikle bir projenin birden çok sürümünü kaydediyorsanız önemlidir.

Sadece bir FLA dosyasıyla çalışıyorsanız ve dosyayı oluştururken sürüm kaydetmiyorsanız, bazı sorunlar meydana gelebilir. FLA dosyasında kaydedilen geçmiş yüzünden dosyalar daha büyük hale gelebilir veya dosya üzerinde çalışırken dosya bozulabilir (kullandığınız herhangi bir yazılımda olduğu gibi).

Geliştirme sırasında birden çok sürüm kaydederseniz, geri dönmeniz gerektiğinde daha eski bir sürümünüz bulunur.

Dosyalarınız için okuması kolay, şifreli olmayan ve çevrimiçi olarak iyi çalışacak sezgisel adlar kullanın.

- Boşluklar, büyük harfler veya özel karakterler kullanmayın.
- Sadece harfler, rakamlar, tireler ve alt çizgiler kullanın.
- Aynı dosyanın birden fazla sürümünü kaydederseniz; menu01.swf, menu02.swf, vs. gibi tutarlı bir numaralandırma sistemi tasarlayın.
- Bazı sunucu yazılımları büyük/küçük harf duyarlı olduğundan, adlandırma düzenlerinizde sadece küçük harfli karakterler kullanmayı düşünün.
- Dosyaları adlandırmak için bir ad-fiil veya sıfat-ad kombinasyonu kullanan bir adlandırma sistemi düşünün; örneğin, sinifplanlamasi.swf ve benimprojem.swf.

Geniş bir proje oluştururken, bir FLA dosyasının yeni sürümlerini kaydetmek için aşağıdaki yöntemleri kullanın.

- Dosya > Farklı Kaydet'i seçin ve belgenizin yeni bir sürümünü kaydedin.
- Flash belgelerinizi kontrol etmek için sürüm kontrol yazılımı veya Proje panelini kullanın.



Bir dosyayı kaydetmek için birçok seçeneği kullanabilirsiniz: Kaydet, Farklı Kaydet ve Kaydet ve Sıkıştır. Bir dosyayı kaydettiğinizde, belgenizin en iyileştirilmiş bir sürümünü oluşturmada önce Flash tüm veriyi analiz etmez. Bunun yerine, belgeye yaptığınız değişiklikler FLA dosyasının verilerinin sonuna eklenir, bu da dosyayı kaydetmek için geçen süreyi kısaltır. Farklı Kaydet'tiğinizde, Flash dosyanın yeni ve en iyileştirilmiş bir sürümünü yazar, bu da dosya boyutunun daha küçük olmasına neden olur. Kaydet ve Sıkıştır'dığınızda, Flash yeni bir en iyileştirilmiş dosya oluşturur (geri al geçmişini kaldırarak) ve orijinal dosyayı siler.

**Önemli:** Bir belgeyle çalışırken Kaydet'i seçerseniz, o kayıt noktasından sonra geri almayı kullanabilirsiniz. Kaydet ve Sıkıştır, dosyanın önceki sürümünü sildiği ve en iyileştirilmiş sürümle değiştirdiği için önceki değişiklikleri geri alamazsınız.

FLA dosyanızın yedeklemelerini oluşturmak için sürüm kontrol yazılımı kullanmıyorsanız, projenizdeki her dönüm noktasından sonra Farklı Kaydet'i kullanın ve belgeniz için yeni bir ad yazın.

Çoğu yazılım paketi kullanıcıların dosyalarıyla birlikte sürüm kontrolü kullanmalarını sağlar, bu da ekiplerin verimli olarak çalışmalarını sağlar ve hataları azaltır (dosyaların üzerine yazma veya bir belgenin eski sürümleri üzerinde çalışma gibi). Diğer belgelerde olduğu gibi, bu programları Flash belgelerini Flash'ın dışarısında organize etmek için kullanabilirsiniz.

## Bir uygulamada ActionScript'i organize etme

### Eylemleri beraber tutma

Mümkün olduğu sürece, ActionScript®'inizi tek bir konuma koyun. ActionScript'inizde hata ayıklarken veya kodunuzu değiştirirken farklı yerlerde arama yapmaktan kaçınabileceğiniz için kodunuzu bir yerde organize etmek projeleri daha verimli bir şekilde düzenlemenize yardımcı eder. Bir FLA dosyasına kod koyarsanız, ActionScript'i, Zaman Çizelgesi'nin *eylemler* adındaki en üst katmanında Kare 1 veya Kare 2'ye koyun. Alternatif olarak, kodunuzun tümünü ActionScript dosyalarına koyabilirsiniz. Bazı Flash uygulamaları tüm kodu her zaman tek bir yere koymaz (özellikle, ekranları veya davranışları kullanan ActionScript 2.0 tabanlı uygulamalar).

Genellikle tüm kodunuzu aynı konuma (bir kareye veya ActionScript dosyalarına), şu avantajlarla birlikte koyabilirsiniz:

- Potansiyel olarak karmaşık bir kaynak dosyada kodu bulmak daha kolay olur.
- Kodun hatasını ayıklamak daha kolaydır.

### Ayrıca bkz.

[“Nesnelere kod ekleme”](#) sayfa 432

[“Davranışlar kuralları”](#) sayfa 433

[“MVC tasarım modelini kullanma”](#) sayfa 441

[“Dosyaları organize etme ve kodu depolama”](#) sayfa 440

### Nesnelere kod ekleme

Bir FLA dosyasında, basit bir SWF dosyasında bile, nesnelere ActionScript eklemekten kaçının. (Nesnelere sadece ActionScript 1.0 ve 2.0 eklenebilir; ActionScript 3.0 eklenemez.) Bir nesneye kod eklemek; bir film klipini, bileşeni veya düğme örneğini seçtiğiniz; Eylemler panelini açtığınız ve `on()` veya `onClipEvent()` işleyici işlevlerini kullanarak ActionScript eklediğiniz anlamına gelir.

Şu nedenlerden ötürü nesnelere ActionScript eklemekten şiddetle vazgeçirilmeye çalışılmaktadır:

- Bulunması zordur ve FLA dosyalarını düzenlemek zordur.
- Hata ayıklamak daha zordur.
- Zaman çizelgesinde veya sınıfların içinde yazılan ActionScript daha şıktır ve geliştirmesi daha kolaydır.
- Kötü kodlama stilini teşvik eder.
- İki kodlama stili arasındaki kontrast ActionScript'i öğrenen kişilere kafa karıştırıcı gelebilir; öğrencileri ve okuyucuları farklı kodlama stillerini, ilave sözdizimini ve kötü, sınırlı bir kodlama stilini öğrenmeye zorlar.

myButton\_btn adındaki bir düğmeye, şuna benzer ActionScript 2.0 eklemekten kaçının:

```
on (release) {  
    //do something  
}
```

Ancak aynı amaçla zaman çizelgesine ActionScript 2.0 eklemek (teşvik edilir), şu kod gibi görünür:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    //do something  
};
```

**Not:** Ara sıra nesnelere kod eklemeyi kapsayan davranışları kullanırken farklı uygulamalar geçerlidir.

### Ayrıca bkz.

“Zaman çizelgesi kodunu nesne koduyla karşılaştırma” sayfa 433

## Davranışlar kuralları

### Davranışlar kuralları hakkında

Davranışlar, bir FLA dosyasının parçalarına ekleyebileceğiniz önceden yazılmış ActionScript 2.0 kod parçacıklarıdır. Çoğu geliştirici, ActionScript kodunu ana Zaman Çizelgesi'ndeki bir veya birçok kareye ya da harici ActionScript dosyalarına yerleştirirler. Ancak davranışları kullandığınızda, kod bazen zaman çizelgesi yerine, doğrudan sembol örneklerine (düğmeler, film klipleri veya bileşenler gibi) yerleştirilir

Davranışlar ActionScript 3.0 tarafından desteklenmez.

### Zaman çizelgesi kodunu nesne koduyla karşılaştırma

Dağıtılmış ActionScript 2.0 kodunun oluşturduğu sorunlardan kaçınmak için davranışları kullanan bir belgeyi dikkatlice planlayın. Çoğu geliştirici sembol örneklerine ActionScript yerleştirmes ve bunun yerine kodlarını Zaman Çizelgesi üzerine (zaman çizelgesi kodu) veya sınıfların içine yerleştirir. Davranışlar bir FLA dosyasında birçok konuma kod eklediğinden, ActionScript'iniz merkezileşmiş değildir ve bulması zor olabilir. Kod merkezileşmiş olmadığında, kod parçacıkları arasındaki etkileşimleri anlamak zordur ve şık kod yazmak imkansızdır. Dağıtılmış kod potansiyel olarak kodun hatasını ayıklamada veya dosyaları düzenlemede sorunlara yol açabilir.

Davranışları kullanıyorsanız, davranışlarla ve dağıtılmış ActionScript'le çalışmayı kolaylaştırmak için şu özellikleri deneyin:

**Komut Dosyası Gezgini** Zaman çizelgesi kodunuzu veya tek nesnelerdeki kodunuzu Eylemler panelinde bulmayı ve düzenlemeyi kolaylaştırır.

**Bul ve Değiştir** Bir FLA dosyasında dizeleri aramanızı ve değiştirmenizi sağlar.

**Komut İğneleme** Çeşitli nesnelerden birçok komutu iğnelemenizi ve Eylemler panelinde onlarla aynı anda çalışmanızı sağlar. Bu yöntem en iyi Komut Dosyası gezginiyle birlikte çalışır.

**Film Gezgini** Bir FLA dosyasının içeriğini görüntüleyip organize etmenize ve öğeleri (komutlar dahil) daha çok değiştirme için seçmenize izin verir.

## Davranışlar ne zaman kullanılmalı

Davranışlara sahip bir FLA dosyasıyla davranışsız bir FLA dosyası arasındaki ana fark, projeyi düzenlemek için kullanmanız gereken iş akışıdır. Davranışları kullanırsanız, Sahne Alanı üzerindeki her örneği veya Sahne Alanı'nı seçmeli ve değişiklikler yapmak için Eylemler veya Davranışlar panelini açmalısınız. Kendi ActionScript'inizi yazarsanız ve tüm kodunuzu ana Zaman Çizelgesi üzerine koyarsanız, değişikliklerinizi sadece Zaman Çizelgesi'nde yapmanız gerekir.

Semboller içeren bir FLA dosyasına sahipseniz, örneklerden birini Sahne Alanı üzerinde seçebilir ve o örneğe bir davranış eklemek için Davranışlar panelindeki Ekle menüsünü kullanabilirsiniz. Seçtiğiniz davranış, `on()` işleyicisi gibi "nesne kodu" kullanarak o örneğe otomatik olarak kod ekler. Ayrıca bir zaman çizelgesi üzerindeki bir kareyi seçebilir ve Davranışlar panelini kullanarak bir kareye farklı davranışlar ekleyebilirsiniz.

FLA dosyanızı nasıl yapılandıracağınıza karar verin. FLA dosyanızda davranışları ve ActionScript'i nasıl ve nerede kullanacağınızı inceleyin. Şu soruları göz önünde bulundurun:

- Davranışlar ne kodu içerir?
- Davranış kodunu değiştirmeniz gerekir mi? Öyleyse, ne ölçüde? Davranış kodunu herhangi bir ölçüde değiştirmek için davranışları kullanmayın. Genellikle, ActionScript'e değişiklikler yaparsanız, Davranışlar panelini kullanarak davranışları düzenleyemezsiniz. Davranışları Eylemler panelinde önemli ölçüde düzenlemek için ActionScript'in tümünü merkezileşmiş bir konumda kendinizin yazması genellikle daha kolaydır.
- Başka ne ActionScript'ine ihtiyacınız var, ve diğer ActionScript'in davranış koduyla etkileşmesi zorunlu mu? Hata ayıklama ve değişiklikler merkezi bir konumdan daha kolay yapılır. Örneğin, bir zaman çizelgesindeki kod nesneler üzerine yerleştirilen davranışlarla etkileşiyorsa, davranışlardan kaçın.
- Kaç tane davranış kullanmanız gerekiyor, ve onları FLA dosyasında nereye koymayı planlıyorsunuz?  
Davranışlarınızın tamamı bir zaman çizelgesine yerleştirilmişse, belgenizde düzgün çalışabilirler. Veya sadece az sayıda davranış kullanıyorsanız iş akışınız etkilenmeyebilir. Ancak bir sürü nesne örneğinde çok sayıda davranış kullanıyorsanız, kodunuzu Zaman Çizelgesi üzerinde veya harici ActionScript dosyalarında yazmak daha verimli olabilir.

Unutmayın, ActionScript 3.0 davranışları desteklemez.

## Davranışları tutarlı bir şekilde kullanma

ActionScript'inizin ana veya tek kaynağı olduklarında, davranışları bir belge içerisinde tutarlı bir şekilde kullanın. Davranışları FLA dosyasında çok az ilave kodunuz varsa veya hiç yoksa ya da kullandığınız davranışları yönetmek için tutarlı bir sisteme sahipseniz kullanın.

Bir FLA dosyasına ActionScript eklerseniz, kodu davranışlarla aynı konumlara koyun ve kodu nasıl ve nereye eklediğinizi belgeleyin.

Örneğin, Sahne Alanı üzerindeki örneklere (nesne kodu), ana Zaman Çizelgesi üzerine (kare komutları) ve ayrıca harici AS dosyalarına kod yerleştirirseniz, dosya yapınızı inceleyin. Tüm bu yerlerde kodunuz olursa, projenizi yönetmek zor olacaktır. Ancak davranışları mantıklı bir şekilde kullanırsanız ve kodunuzu bu davranışları çevreleyecek belirli bir yolla çalışması için yapılandırırırsanız (her şeyi nesne örneklerine yerleştirirseniz), en azından iş akışınız tutarlı olur. Belgenin daha sonra değiştirilmesi daha kolay olacaktır.

## Davranışları kullanan dosyaları paylaşma

FLA dosyanızı diğer kullanıcılarla paylaşmayı planlıyorsanız ve nesnelerin (film klipleri gibi) üzerine veya içine yerleştirilmiş ActionScript kullanıyorsanız; belgenin içinde arama yapmak için Film Gezgini'ni kullandıklarında bile, bu kullanıcılar için kodunuzun konumunu bulmak zor olabilir

Karmaşık bir belgeyle çalışıyorsanız davranışların kullanımını belgeleyin. Uygulamanın boyutuna bağlı olarak, bir akış çizelgesi oluşturun, listeleyin veya ana Zaman Çizelgesi üzerinde merkezi bir konumda iyi belgeleme yorumları kullanın.

Belgenin genelinde birçok konuma kod yerleştirilmiş bir FLA dosyası oluşturuyorsanız ve dosyayı paylaşmayı planlıyorsanız, ana Zaman Çizelgesi üzerindeki Kare 1'de, kullanıcılara kodu nerede bulacaklarını ve dosyanın nasıl yapılandırıldığını anlatmak için bir yorum bırakın. Şu örnek kullanıcılara ActionScript'in konumunu söyleyen bir yorumu (Kare 1'deki) gösterir:

```
/*  
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.  
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript  
*/
```

**Not:** Kodunuzu bulmak kolaysa, belge paylaşılmıyorsa veya kodunuzun tümü ana Zaman Çizelgesi üzerinde karelere yerleştirilmişse bu teknik gerekli değildir.

## Video kuralları

### Video kuralları hakkında

Bir videoyu bir FLA belgesine içe aktarmadan önce veya bir FLV dosyasını bir SWF dosyasının içine yüklemeyen önce videoyu düzenlemek için çeşitli seçenekler bulunur. Flash ve Adobe Media Encoder video sıkıştırması için çok daha iyi kontrollere sahiptir. Video görüntüsünün kalitesini ve dosyanın boyutunu kontrol ettiğinden, videoyu dikkatlice sıkıştırmak önemlidir. Video dosyaları, sıkıştırıldıklarında bile SWF dosyanızdaki diğer varlıkların çoğuna oranla daha büyüktür.

**Not:** Kullanıcıya, bir SWF dosyasındaki ortam üzerinde kontrol sunun. Örneğin, videoya sahip bir belgeye ses (veya döngü yapan bir arka plan sesi bile olabilir) eklerseniz, kullanıcının sesi kontrol etmesine izin verin.

### Uygulamada video kullanma

Flash'a video içe aktarmadan önce, hangi video kalitesine ihtiyacınız olduğunu, FLA dosyasıyla birlikte hangi video formatını kullanacağınızı ve onun nasıl indirileceğini düşünün. Bir FLA dosyasına video içe aktardığınızda (gömülü video denir), bu, yayınladığınız SWF dosyasının boyutunu artırır. Kullanıcılar videoyu izlese de izlemese de video kullanıcının bilgisayarına aşamalı olarak indirilmeye başlar.

Videoyu ayrıca çalışma zamanında sunucunuzdaki harici bir FLV dosyasından aşamalı olarak indirebilir veya İnternet üzerinden görüntüleyebilirsiniz. İndirilmeye başladığı zaman, uygulamanızı nasıl yapılandırdığınıza bağlıdır.

**Not:** Video, SWF dosyaları gibi sunucudan aşamalı olarak indirilir, ancak SWF dosyaların indirilmesi aslında akış değildir. Dinamik olarak içerik yüklemenin tüm içeriğinizi tek bir SWF dosyasında tutmanın üzerinde açık avantajları vardır. Örneğin, daha küçük dosyalara ve daha hızlı yüklemeye sahip olursunuz ve kullanıcı sadece uygulamada görmek veya kullanmak istediklerini indirir.

Harici FLV'yi bir bileşen veya bir video nesnesi kullanarak görüntüleyebilirsiniz. Video kontrolleri yerleşik olduğundan ve içeriği oynatmak için sadece bir FLV dosya yolu belirtmeniz gerektiğinden, bileşenler FLV videosuna sahip uygulamaları geliştirmeyi kolaylaştırır. SWF dosyanızı olabildiğince küçük tutmak için videoyu bir video nesnesinin içinde görüntüleyin ve videoyu kontrol etmek amacıyla kendi varlıklarınızı ve kodunuzu oluşturun. Ayrıca Adobe® Flash® CS4 Professional'taki, Media bileşenlerinden (Flash MX Professional 2004 ve daha sonrası) daha küçük bir dosya boyutuna sahip olan FLVPlayback bileşenini kullanmayı düşünün.

Kullanıcılara bir SWF dosyasındaki video üzerinde biraz kontrol (videoyu durdurma, duraklatma, oynatma ve devam etme ve ses düzeyini kontrol etme yeteneği gibi) vermek iyi bir fikirdir.

Videonuz üzerinde, videoyu animasyonla işlemek veya çeşitli parçalarını zaman çizelgesiyle senkronize etmek gibi belirli türde esneklikler kazanmak için videoyu ActionScript'i veya Media bileşenlerinden birini kullanarak yüklemenin yerine, onu SWF dosyasının içine gömün.

Bir video üzerinde Video sınıfının izin verdiğinden daha fazla kontrol elde etmek için videoyu bir film klipi örneğinin içine yerleştirin. Videonun zaman çizelgesi bir Flash zaman çizelgesinden bağımsız olarak oynatılır ve zaman çizelgelerini kontrol etmek için bir film klipinin içine içeriği yerleştirebilirsiniz. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

#### Ayrıca bkz.

“Video” sayfa 290

## FLV dosyalarını dışa aktarma, sıkıştırma ve barındırma

Adobe® Flash® CS4 Professional geliştirme ortamlarından FLV dosyaları dışa aktarabilirsiniz. Belgenize video içe aktardıktan sonra, o, kütüphanede bir video sembolü olarak görünür. Videoyu FLV olarak dışa aktarmak için videoyu seçin ve sonra Kütüphane > Özellikler seçeneklerini belirleyin. Dışa aktarma ayarları yapmak için Gömülü Video Özellikleri iletişim kutusunda Dışa Aktar'ı tıklayın.

FLV QuickTime Exporter, üçüncü taraf video düzenleme yazılımlarının videolarını sıkıştırır. FLV dosyaları oluşturmak için kullanabileceğiniz tek başına çalışan bir uygulama olan Flash 8 Video Encoder'ı da kullanabilirsiniz. Dışa aktarma ayarları üzerinde çok kontrolünüz olduğundan, bu iki araçtan biri kullanılarak oluşturulan FLV dosyasının kalitesi, doğrudan Flash'tan dışa aktarılan videodan daha iyidir.

Video sıkıştırırken şu önerileri hatırlayın:

- Videoyu yeniden sıkıştırmayın.  
Yeniden sıkıştırma, yapaylıklar gibi kalite bozulmalarına yol açar. Ham görüntüleri veya kullanabileceğiniz en az sıkıştırılmış görüntüleri kullanın.
- Videonuzu olabildiğinde kısa yapın.  
Videonuzun başlangıcı ile sonunu kesin ve bulunabilecek gereksiz içerikleri kaldırmak için videonuzu düzenleyin. Bu, doğrudan Flash'ın içinden Video İçe Aktar sihirbazını kullanarak gerçekleştirilebilir.
- Sıkıştırma ayarlarınızı belirleyin.

Görüntüleri sıkıştırırsanız ve mükemmel görünürse, dosya boyutunu azaltmak için ayarlarınızı değiştirmeyi deneyin. Görüntülerinizi test edin ve sıkıştırmakta olduğunuz video için olabilecek en iyi ayarı bulana kadar, görüntülerinizi değiştirin. Her video, sıkıştırmayı ve dosya boyutunu etkileyen değişik niteliklere sahiptir; en iyi sonuçlar için her video kendi ayrı ayarına ihtiyaç duyar.

- Efektleri ve ani hareketleri sınırlayın.

Dosya boyutu hakkında endişeliyseniz hareketi sınırlandırın. Her türlü hareket, özellikle çok renkli olanlar, dosya boyutunu artırır. Örneğin, video daha fazla bilgi içerdiğinden, efektler (çapraz karartmalar, bulanıklıklar, vs. gibi) dosya boyutunu artırabilir.

- Uygun boyutları seçin.

Hedef izleyici kitlenizin yavaş bir İnternet bağlantısı (telefon modemleri gibi) varsa, videonuzun boyutlarını daha küçük yapın (160x120 piksel gibi). Ziyaretçilerinizin hızlı bağlantıları varsa, boyutlarınızı daha büyük yapabilirsiniz (örneğin, 320x240 piksel).

- Uygun, saniye başına düşen kare sayısını seçin (fps).

Hedef kullanıcılarınızın tipik olarak eski bilgisayar işlemcileri varsa, düşük bir kare hızı seçin (7 veya 15 fps gibi). Daha yeni bilgisayarlara sahip kullanıcıları hedefliyorsanız, daha yüksek bir kare hızı kullanabilirsiniz (15 veya 30 fps gibi). Her zaman orijinal kare hızınızın bir tam sayı katı olan bir fps seçin. Örneğin, orijinal kare hızınız 30 fps ise, 15 fps veya 7.5 fps'ye sıkıştırın.

- Uygun sayıda anahtar kare seçin.

Video anahtar kareleri Flash uygulamasındaki anahtar karelerden farklıdır. Her anahtar kare, video sıkıştırıldığında çizilen bir karedir, bu yüzden anahtar kareleriniz ne kadar sık olursa görüntü o kadar iyi kalitede olur. Daha fazla sayıda anahtar kare ayrıca daha büyük bir dosya boyutu anlamına gelir. 30'u seçerseniz, her 30 karede bir video anahtar karesi çizilir. 15'i seçerseniz, her 15 karede bir anahtar kare çizildiğinden ve görüntünüzdeki pikseller orijinaline daha yakın olduğundan, kalite daha yüksektir.

- Paraziti azaltın.

Parazit (görüntünüzdeki dağınık pikseller) dosya boyutunu artırır. Video dosyası boyutunu azaltmak için video düzenleyicinizi kullanarak paraziti azaltın. Videonuzda daha çok düz renk kullanmak boyutunu azaltır.

FLV dosyalarını bir sunucuya koyduğunuzda, `video/x-flv` FLV mime type kullanırlar. Dosyalarınızı yükledikten sonra FLV dosyalarını görüntülemeye zorluk yaşıyorsanız, bu mime türünün sunucunuzda ayarlandığını denetleyin. FLV dosyaları ikilidir ve oluşturduğunuz bazı uygulamalar `application/octet-stream` alt türünün de ayrıca ayarlanmasını gerektirebilir. Flash Player tanımlamaları hakkında daha fazla bilgi için bkz. [www.adobe.com/go/flashfileformat\\_tr](http://www.adobe.com/go/flashfileformat_tr).

## Video sorunlarını giderme

Bir uygulama oluşturabilir ve ardından onu sunucunuza yükledikten sonra sorunlarla karşılaşabilirsiniz.

- Flash Player sürümünüzün doğru olduğunu denetleyin.

Örneğin, dosyalarınızı On2 codec bileşenini kullanarak kodladıysanız, Flash içeriğinizi görüntülemek için kullandığınız tarayıcılarda Flash Player 8 veya sonrası kurulu olmalıdır.

**Not:** Flash Player ve FLV uyumluluğu için, bkz. *FLV videoyu kullanma hakkında, Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme*.

- Sunucunuzun FLV mime türünü desteklediğini denetleyin. Bir sunucudaki FLV dosyaları hakkında daha fazla bilgi için, bkz. FLV dosyaları için sunucunuzu konfigüre etme, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).
- Güvenlik talimatlarını denetleyin.

Başka bir sunucudan FLV dosyaları yüklüyorsanız, o harici sunucudan yüklemek için uygun dosyaları veya kodu yerel yerinde bulundurduğunuzdan emin olun. İlke dosyaları hakkında bilgi için, bkz. Verilere erişilmesine izin vermek için sunucu tarafı ilke dosyaları, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#). Yükleme ve güvenlik hakkında bilgi için, bkz. Güvenliği anlama, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#).

- Videonuzun hedef yollarının doğru olduğunu denetleyin. Göreceli yollar kullanırsanız (/video/su.flv gibi), mutlak yollar kullanmayı deneyin (<http://www.yardimornekleri.com/flash/video/su.flv> gibi). Uygulamanız göreceli yol olarak değil de, mutlak bir yol olarak çalışıyorsa, göreceli yolu düzeltin.

## SWF uygulaması geliştirme talimatları

### SWF uygulaması talimatları hakkında

Flash uygulamalarını geliştirmek için en iyi yol, oluşturduğunuz uygulamaya ve uygulamayı oluşturmak için kullandığınız teknolojiye bağlıdır.

Çevrimiçi bir uygulama, bir kullanıcının bir web sitesiyle etkileşerek onu etkilemesini sağlar. Örneğin, uygulama kullanıcıdan bilgi toplayabilir (bir kayıt için kullanıcı adı ve şifre gibi), siteye bilgi eklenebilir (bir forumda olduğu gibi) veya kullanıcı gerçek zamanlı olarak diğer site ziyaretçileriyle etkileşebilir (bir sohbet odası veya etkileşimli beyaz tahta gibi). Sunucudan gelen sonuçlar, etkileşime bağlı olarak sıkça SWF dosyasında görünür. Bu örnekler, kullanıcıyı ve çeşitli türlerde sunucu etkileşimini içeren uygulamalardır. Ziyaretçi bilgisi veya veri kullanmayan bir web sitesi bir uygulama değildir (örneğin, bir çizgi film animasyonu veya statik bilgilendirici site). Flash uygulamaları kullanıcı, bir web uygulaması ve bir sunucu arasındaki bir etkileşimli süreci içerir. Temel süreç şöyledir:

- 1 Bir kullanıcı bir SWF dosyasına bilgi girer.
- 2 Bilgi verilere dönüştürülür.
- 3 Veriler formatlanır ve bir web sunucusuna gönderilir.
- 4 Veriler web sunucusu tarafından toplanır ve bir uygulama sunucusuna gönderilir (örneğin, ColdFusion, PHP veya ASP).
- 5 Veriler işlenir ve web sunucusuna geri gönderilir.
- 6 Web sunucusu sonuçları SWF dosyasına gönderir.
- 7 SWF dosyası formatlanmış verileri alır.
- 8 ActionScript'iniz, uygulamanın kullanabilmesi için verileri işler.

Bir uygulama oluşturduğunuzda, veri aktarımı için bir protokol seçmelisiniz. Protokol, veri gönderildiğinde veya alındığında, verinin hangi formatta aktarıldığı ve bir sunucunun tepkisini nasıl işleyeceği konusunda uygulamayı uyarır. Veriler SWF dosyasında alındıktan sonra, işlenmeli ve formatlanmalıdır. Bir protokol kullanırsanız, verinin beklenmedik bir formatta olması konusunda endişe etmenize gerek yoktur. Ad değer çiftleri kullanarak veri aktardığınızda, verilerin nasıl formatlandığını denetleyebilirsiniz. XML formatlı veri almamanız için ve SWF dosyasının ne tür veriler bekleyeceğini ve ne tür verilerle çalışacağını bilmesi için verinin doğru olarak formatlandığını denetleyin.

### Veri toplama ve formatlama

Uygulamalar, kullanıcının SWF dosyasıyla etkileşimine bağlıdır. Sık sık, kullanıcının formlara veri girmesine bağlıdır. Flash, Flash uygulamalarında veriler girmeniz ve formatlamanız için çeşitli yollar sunar. Bu esneklik; animasyonla ve arabirim üzerindeki yaratıcı kontrolle sahip olduğunuz yetenekler ile ActionScript kullanarak gerçekleştirebileceğiniz hata denetimi ve doğrulama sayesinde vardır.

Veri toplamak üzere formlar oluşturmak için Flash'ı kullanmanın yararları şunları içerir:

- Artırılmış tasarım kontrolü.
- Azaltılmış veya sıfıra indirilmiş sayfa yenileme gereksinimi.
- Genel varlıkların tekrar kullanımı.



*Kullanıcıdan topladığınız bilgiyi kaydetmek için onu kullanıcının bilgisayarındaki bir paylaşılan nesne içinde kaydedin. Paylaşılan nesneler, çerez kullanımına benzer olarak bir kullanıcının bilgisayarında veri saklamasını sağlar. Paylaşılan nesneler hakkında daha fazla bilgi için bkz. sharedObject sınıfı, ActionScript 2.0 Dil Başvurusu veya ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu.*

## Veri gönderme ve işleme

Genellikle bilgiyi sunucuya göndermeden önce, sunucunun anlayacağı bir şekilde formatlanmış olması için onu işlemelisiniz. Sunucu verileri aldığı anda, veriler çeşitli yollarla işlenip SWF dosyasına onun kabul edebileceği bir biçimde (ad değer çiftlerinden, karmaşık nesnelere kadar bir aralıkta) geri gönderilebilir.

**Not:** Uygulamanızın çıktısının MIME türü `application/x-www-urlform-encoded` olarak ayarlanmış olmalıdır. Bu MIME türü eksikse, sonuç genellikle Flash'a ulaştığında kullanılamaz olur.

Şu tablo Flash kullanarak bir sunucuya veri göndermek ve veri almak için çeşitli seçenekleri gösterir:

| Veri gönderme                                                   | Açıklama                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>LoadVars.send</code> ve <code>LoadVars.sendAndLoad</code> | Sunucu tarafı bir komut dosyasının işlemesi için ad değer çiftleri gönderir. <code>LoadVars.send</code> uzak bir komut dosyasına değişkenleri gönderir ve gelebilecek yanıtları yoksayar. <code>LoadVar.sendAndLoad</code> bir sunucuya ad değer çiftleri gönderir ve yanıtı bir hedef <code>LoadVars</code> nesnesine yükler veya ayrıştırır.                                                                                                                                         |
| <code>XML.send</code> ve <code>XML.sendAndLoad</code>           | <code>LoadVars</code> nesnesine benzer ancak <code>XML.send</code> ve <code>XML.sendAndLoad</code> , ad değer çiftleri yerine XML paketleri gönderir.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <code>getURL</code>                                             | <code>getURL()</code> işlevini veya <code>MovieClip.getURL</code> yöntemini kullanarak, Flash'tan bir kareye veya açılır pencereye değişkenler gönderebilirsiniz.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Flash Remoting                                                  | Flash ve ColdFusion, ASP.NET, Java ve daha fazlası arasında kolayca karmaşık bilgi alışverişi yapmanızı sağlar. Flash Remoting'i web servislerini kullanmak için de kullanabilirsiniz.                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Web servisleri                                                  | Adobe® Flash® CS4 Professional, uzak web servislerine bağlanmanızı, veri gönderip almanızı ve sonuçları bileşenlere bağlamanızı sağlayan <code>WebServiceConnector</code> bileşenini içerir. Bu, Flash geliştiricilerinin tek bir satır ActionScript yazmak zorunda kalmadan, hızlı Zengin İnternet Uygulamaları oluşturmalarını sağlar.<br><br>Web servislerini, karmaşık ActionScript kodu yazmayı gerektirebilen <code>WebServiceClasses</code> 'i kullanarak da kullanabilirsiniz. |

## Veri yüklemesi ve doğrulaması ekleme

Aldığınız her bilgiyi, o veriyi bir sunucuya göndermeden önce doğrulayın. Bu, uzak sunucu kullanıcılar gerekli alanları doldurmadıklarında olduğu kadar çok istek işlemediğinden, sunucu üzerindeki yükü azaltır. Hiçbir uygulamada asla sadece istemci tarafı doğrulamaya güvenmeyin; sunucu tarafı doğrulama gerçekleşmelidir.



Basit bir kayıt veya oturum açma formu oluştursanız bile, kullanıcının adını ve şifresini girdiğini denetleyin. Bu doğrulamayı, uzak sunucu tarafı komut dosyasına isteği gönderip bir sonuç için beklemeden önce gerçekleştirin. Sadece sunucu tarafı doğrulamaya güvenmeyin. Bir kullanıcı sadece kullanıcı adı girerse, sunucu tarafı komut dosyası isteği almalı, gönderilen veriyi doğrulamalı ve Flash uygulamasına, hem kullanıcı adı hem de şifre gerektirdiğini belirten bir hata mesajı döndürmelidir. Aynı şekilde, doğrulama sadece istemci tarafında gerçekleşirse (SWF dosyasının içerisinde), bir kullanıcı SWF dosyasının içine girip, doğrulamayı atlayabilir ve kötü veriyi yollamak amacıyla veriyi sunucunuza gönderebilir.

İstemci tarafı doğrulama, bir form alanının en azından bir karakter uzunluğunda olduğundan veya kullanıcının bir dize değil de bir sayısal değer girdiğinden emin olmak kadar basit olabilir. Örneğin bir e-posta adresini doğrulamak için Flash'taki metin alanının boş olmadığını ve en azından @ işaretini ve nokta (.) karakterini içerdiğini denetleyin. Sunucu tarafı doğrulama için daha karmaşık doğrulama ekleyin ve e-posta adresinin geçerli bir etki alanına ait olduğunu denetleyin.

Sunucudan SWF dosyasına yüklenen verileri işlemek için ActionScript yazmalısınız. Bir SWF dosyasına veri yüklemeyi bitirdikten sonra, verilere o konumdan erişilebilir. Verilerin tamamen yüklenip yüklenmediğini denetlemek için ActionScript'i kullanın. Verinin belgeye yüklendiğini bildirmek için geri çağırma işlevleri veya yöntemlerini kullanabilirsiniz.

Veri yüklediğinizde, veri çeşitli yollarla formatlanabilir:

- XML yükleyebilirsiniz, bu durumda veriyi ayrıştırıp kullanmak için XML sınıfı yöntemlerini ve özelliklerini kullanırsınız. Ad değer çiftleri kullanırsanız, çiftler değişkenlere dönüşür ve onları değişkenler olarak işleyebilirsiniz.
- Bir web servisinden veya Flash Remoting'den veri alabilirsiniz.

Her iki durumda da; uygun şekilde ayrıştırıp bağlamanız gereken diziler, nesneler veya kayıt kümeleri gibi karmaşık veri yapıları alabilirsiniz.

## Hata işlemeyi ve hata ayıklamayı kullanma

Uygulamanız, belirli hataları önceden görüp onları gereğince işleyecek kadar sağlam olmalıdır.

ActionScript 2.0 içinde hata işleme gerçekleştirmenin en iyi yollarından biri, özel hatalar atıp yakalamanızı sağlayan `try-catch-finally` bloklarını kullanmaktır. Özel hata sınıfları oluşturarak, hata işleme kodunu yeniden yazmak zorunda kalmadan, kodu uygulamanızın genelinde kullanabilirsiniz. Özel hatalar atma hakkında daha fazla bilgi için bkz. `Error` sınıfı, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*. `try-catch-finally` hakkında daha fazla bilgi için bkz. `try..catch..finally`, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*.

ActionScript 3.0'da, hataları yakalamak için `flash.errors` sınıfını kullanın.

Daha fazla bilgi için bkz. "Bir uygulamada eşzamanlı hataları işleme", *ActionScript 3.0'ı Programlama*.

## Dosyaları organize etme ve kodu depolama

Dosyaları organize etmeye ve kodu depolamaya başlamadan önce şu talimatları göz önünde bulundurun:

- SWF dosyasını birçok SWF dosyasına bölüyor musunuz, ve öyleyse bunlar nasıl etkileşmelidir?
- SWF dosyaları arasında hangi varlıkları paylaşabilirsiniz?
- Hangi dosyaları dinamik olarak yüklüyorsunuz?
- ActionScript'i nasıl ve nerede depoluyorsunuz?

Bir uygulama geliştirdiğinizde, sunucu tarafı kodunu ve dosyalarını bir ActionScript paketinde olana benzer, mantıklı bir dizin yapısında saklayın. Kodunuzu düzenli tutmak ve kodun üzerine yazılması riskini azaltmak için kodunuzu bu yolla düzenleyin.

Daha büyük uygulamalar için istemci tarafı iletişimi ve servislerini sınıflar içerisinde kozalayın. Sınıfları kullandığınızda, şu yollarla yararlanabilirsiniz:

- Kodu birden fazla SWF dosyasında yeniden kullanabilirsiniz.
- Kodu merkezi bir yerde düzenleyebilir ve tüm SWF dosyalarını, onları yeniden yayınlayarak güncelleyebilirsiniz.
- Farklı UI öğelerini ve benzer işlevleri gerçekleştiren başka varlıkları işleyebilen tek bir API oluşturabilirsiniz.

## MVC tasarım modelini kullanma

MVC tasarım modeli uygulamadaki bilgiyi, çıktıyı ve veri işlemlerini ayırmak için kullanılır. Uygulama üç ögeye ayrılmıştır: model, görünüm ve denetleyici; her öge sürecin farklı bir idare eder.

**Model** Uygulamanın verilerini ve kurallarını birleştirir. Uygulama işlemlerinin çoğu tasarım modelinin bu parçasında meydana gelir. Bu model ayrıca bileşenleri (CFC'ler, EJB'ler ve web servisleri gibi) ve veritabanını içerir. Döndürülen veriler, uygulamanın arabirimi (veya ön ucu) için sürecin bu parçasında formatlanmaz. Döndürülen veriler başka arabirimler (veya görünüm) için kullanılabilir.

**Görünüm** Uygulamanın ön ucunu (kullanıcının etkileştiği arabirimi) idare eder ve modelin içeriklerinin görüntüsünü oluşturur. Arabirim, modelin verilerinin nasıl sunulduğunu belirtir, kullanıcının kullanması için görünümü gösterir ve kullanıcının, uygulamanın verilerine erişmesini veya verilerini işlemlerini sağlar. Model değişirse, görünüm bu değişiklikleri yansıtmak için verileri ya iterek ya da çekerek (veri göndererek veya isteyerek) güncellenir. Karışık bir web uygulaması oluşturursanız (örneğin, sayfadaki diğer uygulamalarla etkileşen Flash içeren bir uygulama), tasarım modelinde görünümün parçası olarak birden çok arabirimi düşünün. MVC tasarım modeli birçok görünümü idare etmeyi destekler.

**Denetleyici** Modelin ve görünümün veriyi işlemek ve görüntülemek için gereksinimlerini idare eder ve genellikle bir sürü kod içerir. Kullanıcının arabirimden (veya görünümünden) yaptığı isteklere bağlı olarak, modelin herhangi bir parçasını çağırır ve uygulamaya özgü kod içerir. Bu kod uygulamaya özgü olduğundan, genellikle yeniden kullanılabilir değildir. Ancak tasarım modelindeki diğer bileşenler yeniden kullanılabilir. Denetçi veri işlemez veya üretmez; ancak kullanıcının isteğini alır, model veya görünüm bileşenlerinin hangi parçasını çağırması gerektiğine karar verir ve verilerin nereye gönderileceğiyle döndürülen verilere hangi formatlamanın uygulanacağını belirler. Denetçi, görünümün, model verisinin görüntülemeleri gereken parçalarına erişimlerinin olmasını sağlar. Denetçi genellikle modeli ve görünümü içeren değişiklikleri iletir ve bunlara yanıt verir.

Modelin her parçası, genel süreçte kendine yeten bir bileşen olarak oluşturulur. Modelin bir parçasını değiştirirseniz (örneğin, arabirime yeni bir biçim verebilirsiniz), sürecin diğer parçaları genellikle değişiklik gerektirmez, bu da sorunları azaltır. Tasarım modeliniz düzgün oluşturulmuşsa, modele veya denetçiye yeni biçim vermeden görünümü değiştirebilirsiniz. Uygulamanız MVC'yi kullanmıyorsa, herhangi bir yerde değişiklik yapmak tüm kodunuz boyunca bir dalgalanma etkisine sebep olabilir, bu da belirli bir tasarım modeli kullansaydınız gerekecek olandan daha çok değişiklik gerektirir.

MVC modelini kullanmak için önemli bir neden, verileri ve mantığı kullanıcı arabiriminden ayırmaktır. Sürecin bu parçalarını ayırarak, aynı modeli ve formatlanmamış verileri kullanan birçok farklı grafiksel arabirime sahip olabilirsiniz. Bu, uygulamanızı farklı Flash arabirimleriyle (örneğin web için bir tane, Pocket PC için bir tane, cep telefonları için bir sürüm ve belki de Flash kullanmayan bir HTML sürümü) birlikte kullanabileceğiniz anlamına gelir. Verileri uygulamanın geri kalanından ayırmak, birden fazla istemci arabirimini geliştirmek, test etmek ve hatta güncellemek için geçen süreyi büyük ölçüde azaltabilir. Benzer olarak, kullanacak varolan bir modeliniz varsa, aynı uygulamaya yeni ön uçlar eklemek daha kolay olur.

MVC'yi, sadece bir e-ticaret web sitesi veya e-öğrenme uygulaması gibi geniş veya karmaşık bir uygulama oluştururken kullanın. Mimariyi kullanmak, planlamayı ve Flash ile bu tasarım modelinin nasıl çalıştığını anlamayı gerektirir. Farklı parçaların birbiriyle nasıl etkileştiğini dikkatlice düşünün, bu genellikle test etmeyi ve hata ayıklamayı içerir. MVC'yi kullandığınızda, test etme ve hata ayıklama tipik Flash uygulamalarından daha kapsamlı ve zordur. İlave karmaşıklığa ihtiyacınızın olduğu bir uygulama oluşturuyorsanız, çalışmanızı organize etmek için MVC'yi kullanmayı düşünün.

## Güvenli uygulamalar oluşturma

Kullanıcıların oturum açıp makale okudukları küçük bir portal sitesi de oluştursanız, geniş bir e-ticaret mağazası da oluştursanız, sahtekar kullanıcılar uygulamanızın içine girmeyi deneyebilir. Bu nedenle, uygulamanızı güvenceye almak için aşağıdaki adımları göz önünde bulundurun.

- Güvenceye alınması gereken veriler için verileri HTTPS'ye gönderin. İşlenmesi için bir uzak sunucuya göndermeden önce, değerleri Flash'ta şifreleyin.

**Önemli:** Kullanıcıların görmesini istemediğiniz bilgiyi veya kodu asla bir SWF dosyasında saklamayın. Üçüncü taraf yazılımı kullanarak, SWF dosyalarını parçalarına ayırmak ve içeriklerini görüntülemek kolaydır.

- Yetkisiz etki alanlarının varlıklarınıza erişmesini engelleyen bir etki alanları arası politikası ekleyin.

## Erişilebilirlik talimatları

### Erişilebilirlik talimatları hakkında

Görme engelli kullanıcıların web sitelerini sesli okumak için çalıştırdıkları yazılım olan ekran okuyucuları karmaşıktır ve ekran okuyucularıyla çalışmak üzere geliştirilmiş FLA dosyalarında kolayca beklenmedik sonuçlarla karşılaşabilirsiniz. Metin, özel tasarlanmış yazılım kullanılarak sesli okunur. Bir ekran okuyucu sadece metinsel içeriği çevirebilir. Ancak genel SWF dosyası, film klipleri, görüntüler veya başka grafiksel içerik için sağladığınız açıklamalar da sesli okunur. Önemli görüntüler ve animasyonlar için açıklamalar yazın, böylece ekran okuyucu SWF dosyanızdaki bu varlıkları da çevirebilir. Bu, bir HTML web sayfasındaki alt metninin SWF dosyasındaki karşılığıdır.

**Not:** Microsoft Etkin Erişilebilirlik (MSAA) desteği Internet Explorer'la kısıtlandığından, Flash uygulamaları Windows'ta bu tarayıcıda görüntülenmelidir.

Flash Player Flash içeriğini ekran okuyucularına göstermek için Microsoft Etkin Erişilebilirlik'i (MSAA) kullanır. MSAA, ekran okuyucuları gibi yardımcı teknolojiler ve diğer uygulamalar arasında bilgi alışverişi için standart hale getirilen bir platform sunan, Windows tabanlı bir teknolojidir. Olaylar (uygulamada bir değişiklik gibi) ve nesneler MSAA sayesinde ekran okuyucularına görünür olurlar.

**Not:** Flash Player 7 (ve sonrası) tüm ekran okuyucu teknolojilerle birlikte çalışmaz. Üçüncü taraf yazılım sağlayıcısı MSAA'nın sağladığı bilgiyi işlemelidir.

### Erişilebilir siteler oluşturma

Bir web sitesini erişilebilir yapmak birkaç farklı kriter içerir:

**Bilgiyi ekran okuyuculara gösterin Metin veya görüntüleri fark edilebilir yapın** Bazı ziyaretçiler küçük metni okumada veya küçük grafikleri görmede zorluk yaşayabilirler. SWF dosyalarındaki ölçeklenebilir vektör grafiklerinden yararlanarak, kullanıcıların bu öğelere yakınlaştırmaya izin verin.

**Sesli anlatım sağlayın** Ekran okuyucu olmayan kullanıcılar için veya video içeriği gibi ekran okuyucuların çalışmayabileceği yerlerde, bir sesli anlatım sağlamayı düşünün.

**Sesli anlatımlar için resim yazıları sağlayın** Ziyaretçilerden bazıları sitenizin veya bir videonun sesli anlatımını duyamayabilir. Bu ziyaretçiler için resim yazıları sağlamayı düşünün.

**Bilgi iletmek için renge güvenmeyin** Birçok ziyaretçi renk körü olabilir. Bilgi iletmek için renge güvenirseniz (örneğin: Sayfa 1'e gitmek için yeşil düğmeyi tıklatın, sayfa 2'ye gitmek için kırmızı düğmeyi tıklatın), metin ve konuşma eşlerini sağlayın.

Tarihsel olarak, çoğu çevrimiçi sunum (videolar gibi) görme engelli ziyaretçilere içeriğe erişmek için bir videonun metinsel açıklaması gibi alternatif yollar sunar. Ancak Flash metinsel içeriği doğrudan ekran okuyucuya sağlar. Bu genellikle bir FLA dosyasında ilave ayarlar yapmanız veya ActionScript yazmanız gerektiği anlamına gelse de, tamamen ayrı bir sürüm oluşturmak zorunda kalmazsınız.

SWF dosyanızın parçaları ekran okuyuculara gösterilebilir. Metin öğeleri (metin alanları, statik metin ve dinamik metin gibi), düğmeler, film klipleri, bileşenler ve bütün SWF dosyası MSA uyumlu ekran okuyucuları tarafından çevrilebilir.

Section 508, bilgiyi engelli insanlara erişilebilir yapmak için talimatları sağlayan Amerika Birleşik Devletleri kanunudur. Section 508 özellikle web sitelerinin çeşitli yollardan erişilebilir olması gereğini belirtir. Tüm federal web siteleri dahil, bazı web siteleri bu talimatlara uymak zorundadır. Bir SWF dosyası tüm bilgiyi ekran okuyucuya iletmezse, SWF dosyası artık Section 508 uyumlu değildir. Daha fazla bilgi için Section 508 web sitesini ziyaret edin.

Çoğu ülke, erişilebilir web siteleri oluşturmak için izlenecek talimatlar belirtmiştir veya başka kurumlar tarafından belirlenen talimatları izler. Erişilebilirlik ve web standartları hakkında daha fazla bilgi için bkz. World Wide Web Consortium (W3C) Web Accessibility Initiative web sitesi. Bu standartlar ve talimatlar, erişilebilir HTML web siteleri oluşturduğunuzda ele almanız gereken etkenleri tanımlar ve bu bilgilerin bir kısmı Flash için de geçerlidir.

## SWF dosya yapısını ve gezinmesini gösterme

Bazı SWF dosyalarının görsel tabiatından dolayı, sayfanın mizanpajı ve gezinmesi, ekran okuyucularının çevirmesi için karmaşık ve zor olabilir. SWF dosyasının genel bir açıklaması, yapısı hakkında bilgiyi ve sitenin yapısı içerisinde nasıl gezinileceğini iletmek için önemlidir. Bu açıklamayı, Sahne Alanı'nı tıklatarak ve Erişilebilirlik panelinin içine bir açıklama girerek sağlayabilirsiniz. Bu açıklamayı veya genel bakışı sağlamak için sitede ayrı bir alan da oluşturabilirsiniz.

**Not:** Ana SWF dosyası için bir açıklama girerseniz, bu açıklama SWF dosyası her yenilendiğinde okunur. Ayrı bir bilgilendirici sayfa oluşturarak bu gereksizlikten kaçınabilirsiniz.

Kullanıcıyı SWF dosyasında değişen gezinme öğeleri hakkında bilgilendirin. Belki ilave bir düğme eklenmiştir veya bir düğmenin üzerindeki metin değişmiştir ve bu değişiklik ekran okuyucu tarafından sesli okunur. Flash Player 7 ve sonrası ActionScript kullanarak bu özellikleri güncellemeyi destekler. Çalışma zamanında içerik değişiyorsa, uygulamalarınızda erişilebilirlik bilgisini güncelleyebilirsiniz.

**Ayrıca bkz.**

“[ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma](#)” sayfa 321

## Açıklamaları ve tekrarlamayı kontrol etme

Tasarımcılar ve geliştiriciler bir SWF dosyasındaki animasyonlar, görüntüler ve grafikler için açıklamalar atayabilirler. Ekran okuyucunun grafikleri çevirebilmesi için onlara adlar sağlayın. Bir grafik veya animasyon SWF dosyası için hayati bilgi iletmiyorsa (belki süsleyici veya tekrarlıcıdır) veya öğeyi genel SWF dosyası açıklamasında anahatlarıyla belirttiyseniz, o öğe için ayrı bir açıklama sağlamayın. Gereksiz açıklama sağlamak, ekran okuyucu kullanan kullanıcılar için kafa karıştırıcı olabilir.

**Not:** SWF dosyalarınızda metni bölüyorsunuz veya metin için görüntüler kullanıyorsanız, bu öğeler için ya bir ad ya da bir açıklama sağlayın.

Tek bir amaca hizmet eden veya bir fikri taşıyan birçok yuvalanmış film klbiniz varsa, şunları yaptığınızdan emin olun:

- Bu öğeleri SWF dosyanızda gruplayın.
- Üst film klbi için bir açıklama sağlayın.
- Tüm alt film kliplerini erişilmez yapın.

Bu son derece önemlidir, yoksa ekran okuyucu tüm alakasız yuvalanmış film kliplerini açıklamaya çalışır, bu da kullanıcının kafasını karıştıracaktır ve kullanıcının web sitenizi terk etmesine neden olabilir. Bir SWF dosyasında, birçok film klbi gibi birden fazla nesneniz olduğunda, bu kararı verin. Genel mesaj en iyi tek bir açıklama kullanılarak taşınır, nesnelerin biri üzerinde bir açıklama sağlayın ve tüm diğer nesneleri ekran okuyucuya erişilemez yapın.

Döngü yapan SWF dosyaları ve uygulamalar, ekran okuyucu sayfada yeni içerik bulduğundan, ekran okuyucularının devamlı olarak yenilenmesine sebep olur. Okuyucu içeriğin güncellendiğini düşündüğünden, sayfanın en üstüne geri döner ve içeriği yeniden okumaya başlar. Yeniden okunmasına gerek olmayan döngü yapan veya yenilenen nesneleri ekran okuyucularına erişilemez yapın.

**Not:** Ekran okuyucunun sesli okuduğu örnekler (metin gibi) için Erişilebilirlik panelinin Açıklama alanına bir açıklama yazmayın.

## Ayrıca bkz.

“Ekran okuyucular için erişilebilirlik bilgisi girmek üzere Flash’ı kullanma” sayfa 313

## Renk kullanma

Erişilebilir bir dosyada renkleri kullanma hakkında kararlar almalısınız. Belirli bilgiyi veya direktifleri kullanıcılara iletmek için sadece renge güvenmemelisiniz. Bir sayfa, yeni bir sayfa başlatmak için mavi alanın veya müzik dinlemek için kırmızı alanın üzerine tıklatılmasını istiyorsa, renk körü bir kullanıcı o sayfayı kullanamaz. Sitenizi erişilebilir yapmak için sayfa üzerinde veya alternatif bir sürümde metin eşlerini sunun. Ayrıca okunabilirliği geliştirmek için ön plan ve arka plan renkleri arasında önemli bir kontrastın bulunduğunu denetleyin. Beyaz bir arka plan üzerine açık gri metin yerleştirirseniz, kullanıcılar onu kolayca okuyamazlar. Benzer olarak, küçük metin çoğu ziyaretçinin okuması için zordur. Yüksek kontrastlı ve büyük veya yeniden boyutlandırılabilen metin kullanmanın, engelli olmayanlar bile dahil, çoğu kullanıcıya yararı dokunur.

## Sıralama, sekme ve klavye

Okuma sırası ve sekme, erişilebilir Flash web siteleri yapmak için önemli faktörlerdir. Bir arabirim tasarladığınızda, onun sayfada görüldüğü sıra, ekran okuyucunun her örneği tanımladığı sırayla eşleşmeyebilir. SWF dosyasında sekmeyi kontrol etmenin yanı sıra, okuma sırasını da kontrol ve test edebilirsiniz.

### Okuma sırasını kontrol etme

Varsayılan okuma sırası beklenmediktir ve her zaman varlıklarınızın yerleşimiyle veya sayfanın görsel mizanpajıyla eşleşmez. Mizanpajı basit tutmak, ActionScript kullanmadan mantıklı bir okuma sırası oluşturmaya yardım eder. Ancak ActionScript kullanırsanız ve SWF dosyalarınızdaki okuma sırasını test ederseniz, okuma sırası üzerinde daha çok kontrolünüz olur.

**Önemli:** SWF dosyanızdaki tek bir örneği bile sıralamayı unutmayın, yoksa okuma sıralaması varsayılan (ve beklenmedik olan) okuma sıralamasına geri döner.

### Sekmeyi ve içeriği kontrol etme

Bir sitenin içeriğini tanımlaması için ekran okuyucularına güvenen ziyaretçiler, ekran görülemediğinde fareyi kullanmak işe yaramadığından, işletim sisteminde ve web sayfalarında gezinmek için genellikle sekmeyi ve klavye kontrollerini kullanırlar. Erişilebilir SWF dosyalarında akıllı sekme kontrolü sunmak için film klipi, düğme, metin alanı veya bileşen örnekleriyle birlikte `tabIndex` ve `tabEnabled` özelliklerini kullanın. Sekmeye ilave olarak, SWF dosyaları içerisinde gezinmek için herhangi bir tuş basma eylemini kullanabilirsiniz ancak bu bilgiyi Erişilebilirlik panelini kullanarak iletmeniz. SWF dosyasına tuş basma komutları eklemek için `ActionScript`'teki `Key` sınıfını kullanın. Tuş basması komutunu kullanmak istediğiniz nesneyi seçin ve Erişilebilirlik panelinin Kısayol alanında kısayol tuşunu ekleyin. SWF dosyanızdaki başlıca ve sık kullanılan düğmelere klavye kısayolları ekleyin.

**Not:** *ActionScript 3.0'da, `tabIndex` ve `tabEnabled`, `InteractiveObject` sınıfının özellikleridir. ActionScript 2.0'da, bunlar bir sınıf başvurusu gerektirmezler.*

**Not:** *Ekran okuyucuları görünmez düğmeleri tanıyamadığından, erişilebilir SWF dosyalarında bunlardan kaçının. (Görünmez düğmeler, sadece tıklatma alanını, yani tıklatılabilir bölgesini tanımladığınız düğmelerdir.)*

Çoğu SWF dosyaları çok hızlı birbirini izleyen bilgiye sahiptir ve ekran okuyucular sıkça bu hıza ayak uyduramazlar. SWF dosyası için kontroller sağlayın, böylece kullanıcıların kendi hızlarında dosyaların içerisinde gezinmek için düğmeleri kullanmasına ve gerekirse süreci duraklatmalarına izin verin.

### Ayrıca bkz.

“[ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma](#)” sayfa 321

## Ses, video ve animasyonu idare etme

Sesli anlatımlar veya konuşma içeren video sağlıyorsanız, duymayan kullanıcılar için resim yazıları sağlayın. Flash'taki metin alanlarını kullanabilir, resim yazıları içeren video içe aktarabilir veya hatta bir XML resim yazısı dosyası bile kullanabilirsiniz. Bir metin alanının çalışma zamanında ne zaman metin güncelleyeceğini belirtmek için video işaret noktalarını kullanabilirsiniz.

Hi-Caption SE ve Hi-Caption Viewer bileşenini kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [www.adobe.com/go/flash\\_extensions\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_extensions_tr). Üçüncü taraf eklenti, başka gelişmiş kontrollerin yanında, bir XML dosyasına kaydedip çalışma zamanında SWF dosyasının içine yüklediğiniz resim yazıları oluşturma sağlar. Alternatif olarak, resim yazısı bilgisini görüntülemek için işaret noktaları ve bir metin alanı kullanabilirsiniz.

### Ayrıca bkz.

“[İşitme engelli kullanıcılar için erişilebilirlik](#)” sayfa 312

## Erişilebilirlik ve Flash'ı genişletme

Flash'taki genişletilebilirlik katmanıyla beraber, geliştiriciler ileri geliştirmeyi etkinleştiren uzantılar oluşturabilirler. Bu, üçüncü taraf şirketlerin erişilebilirliği içeren uzantılar geliştirmelerini sağlar. SWF dosyalarınızı doğrulamak ve resim yazıları eklemek için çeşitli seçenekleriniz vardır.

Örneğin, bir doğrulama aracı SWF dosyanızı eksik açıklamalar için inceleyebilir. Bir grup örneğe bir açıklama eklenip eklenmediğini veya metnin örnek için bir etiket bulundurup bulundurmadığını denetler ve olabilecek sorunları size bildirir. Araç ayrıca SWF dosyanızdaki okuma sırasını da inceler ve belirtilmesi gereken tüm örnekleri bulur. SWF dosyası incelendikten sonra, bir iletişim kutusunu kullanarak okuma sırasını belirtebilirsiniz.

Geçerli olarak kullanılabilir olan üçüncü taraf uzantılar hakkında daha fazla bilgi için bkz.

[www.adobe.com/go/flash\\_extensions\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_extensions_tr).

## Dosyaları test etme ve değişiklikler yapma

Ekran okuyucularla birlikte kullanılması amaçlanan herhangi bir SWF dosyasını test edin. Ufak düzeltmeler de dahil, Flash Player'ın her yeni sürümü yayınlandığında SWF dosyalarınızı test edin ve dosyayı şu senaryolarla birlikte test edin:

- Windows ekran okuyucular için Window Eyes ve JAWS kullanarak. Bu okuyucuların her biri SWF dosyalarını farklı biçimde işler; bu nedenle farklı sonuçlar alabilirsiniz.
- Ekran okuyucu içermeyen bir tarayıcıda; fareyi kullanmadan sitenizin içinde gezin.
- Ekranınızı kapatın ve web sitenizde gezinmek için sadece ekran okuyucuyu kullanın.
- Sesli anlatım kullanırsanız, sitenizi hoparlörsüz test edin.
- Hedef web sitesi ziyaretçilerini temsil eden çeşitli kullanıcılarla.

**Not:** SWF dosyalarını ekran okuyuculara gösteren teknoloji (MSAA) sadece Windows için Internet Explorer tarafından desteklendiğinden, farklı tarayıcıları test etmek zorunda değilsiniz.

SWF dosyanızı bir ekran okuyucu kullanarak dinliyorsanız, şu noktaları denetleyin:

- Okuma sırası doğru mu?
- SWF dosyanızdaki kısayollar için açıklamalarınız var mı?
- Arabirimdeki öğeler için yeterli ve tam açıklamalarınız var mı?
- Sitenin yapısında gezinmek için yeterli açıklamalarınız var mı?
- SWF dosyası güncellendiğinde veya yenilendiğinde dosya içeriği okunuyor mu?
- Sahne Alanı üzerindeki herhangi bir öğenin bağlamını değiştiriyorsanız (Oynat'tan Duraklat'a değişen bir düğme gibi), bu değişiklik ekran okuyucu tarafından duyuruluyor mu?

HTML doğrulamasından farklı olarak, SWF dosyalarını doğrulamak için hiçbir resmi araç bulunmamaktadır. Ancak bazı üçüncü taraf araçlar dosyayı doğrulamanıza yardım etmek için bulunmaktadır. Bu uzantılar hakkında daha fazla bilgi için bkz. [www.adobe.com/go/flash\\_extensions\\_tr](http://www.adobe.com/go/flash_extensions_tr).

## Flash ile reklamcılık

### Önerilen boyutları kullanma

Flash reklamlarınızın boyutlarını ayarlamak için Interactive Advertising Bureau (IAB) talimatlarını kullanın. Şu tablo, önerilen Interactive Marketing Unit (IMU) reklam formatları ölçülerini listeler:

| Reklam türü        | Boyutlar (piksel) |
|--------------------|-------------------|
| Geniş gökdelen     | 160 x 600         |
| Gökdelen           | 120 x 600         |
| Yarım sayfa reklam | 300 x 600         |
| Tam reklam bandı   | 468 x 60          |
| Yarım reklam bandı | 234 x 60          |
| Küçük çubuk        | 88 x 31           |
| Düğme 1            | 120 x 90          |
| Düğme 2            | 120 x 60          |

| Reklam türü         | Boyutlar (piksel) |
|---------------------|-------------------|
| Dikey reklam bandı  | 120 x 240         |
| Kare düğme          | 125 x 125         |
| Öncü tablo          | 728 x 90          |
| Orta dikdörtgen     | 300 x 250         |
| Kare açılır pencere | 250 x 250         |
| Dikey dikdörtgen    | 240 x 400         |
| Geniş dikdörtgen    | 336 x 280         |
| Dikdörtgen          | 180 x 150         |

Bir şablondan bir FLA dosyası oluştururken (Dosya > Yeni'yi seçin ve Şablonlar sekmesini tıklatın), bu boyutların çoğunu görürsünüz.

## SWF dosyası reklamları oluşturma

Reklam oluştururken şu talimatları kullanın:

- Grafiklerinizi en iyileştirin. SWF dosyası reklam bantlarını 15K veya daha küçük yapın.
- Flash'ta 12K veya daha küçük olan bir GIF reklam bandı oluşturun.
- Döngü yapan reklam bantlarını üç tekrarlamaya sınırlayın. Çoğu web sitesi reklam tanımlaması olarak standartlaştırılmış dosya boyutu önerilerini benimser.
- Bir reklam ve bir sunucu arasında veri iletmek için POST komutunu değil, GET komutunu kullanın. GET ve POST hakkında daha fazla bilgi için bkz. [getURL işlevi](#), *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*.

**Not:** Kullanıcıya kontrol sağlayın. Bir reklama ses eklerseniz, ayrıca bir de sesi kapatma düğmesi ekleyin. Bir web sayfası üzerinde gezinen saydam bir Flash reklamı oluşturursanız, reklamın süresi boyunca onu kapatmak için bir düğme sağlayın.

### Ayrıca bkz.

[“Grafikleri ve animasyonu en iyileştirme”](#) sayfa 450

## Reklamları izleme

Birçok ileri gelen reklamcılık ağı artık Flash SWF dosyalarında standartlaştırılmış izleme yöntemlerini desteklemektedir. Şu talimatlar desteklenen izleme yöntemini açıklar:

**Düğme veya film klipi düğmesi oluşturun** IAB tarafından anahatlarıyla belirtilen standartlaştırılmış boyutları kullanın. Standartlaştırılmış boyutların bir listesi için bkz. IAB web sitesi. Flash'ta bir düğme oluşturma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [“Düğme oluşturma”](#) sayfa 166.

**Düğmeye bir komut ekleyin** Bir kullanıcı reklam bandını tıklattığında komut çalışır. Yeni bir tarayıcı penceresi açmak için `getURL()` işlevini kullanabilirsiniz. Şu kod parçacıkları, Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'ine ekleyebileceğiniz iki ActionScript 2.0 kodu örneğidir:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    getURL(clickTAG, "_blank");  
};
```

Şu kodu Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'ine ekleyebilirsiniz:



```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

`getURL()` işlevi, `object` ve `embed` etiketlerinin içinde verilen değişkeni ekler ve ardından başlatılan tarayıcıyı belirtilen konuma gönderir. Reklamı barındıran sunucu reklam üzerindeki tıklatmaları izleyebilir. `getURL()` işlevini kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*.

**İzleme için clickTAG kodu atayın** Reklamı izler ve reklamı sunan ağın, reklamın nerde görüldüğünü ve ne zaman tıklatıldığını izlemesine yardım eder.

Süreç, tipik bir Flash reklamı için bir reklam kampanyası oluşturmanın standart yoludur. Reklam bandına `getURL()` işlevini atarsanız, reklam bandına izleme eklemek için aşağıdaki süreci kullanabilirsiniz. Aşağıdaki örnek, veri iletmek için bir URL dizisine bir değişken eklemenizi sağlar, bu da her etki alanı için ayrı bir reklam bandı oluşturmanın yerine, her reklam bandı için dinamik değişkenler ayarlamasını sağlar. Tüm kampanya için tek bir reklam bandı kullanabilirsiniz ve reklamı barındıran tüm sunucular reklam bandı üzerindeki tıklatmaları izleyebilirler.

HTML'nizdeki `object` ve `embed` etiketlerine, şu örneğe benzer şekilde kod ekleyebilirsiniz ([www.helpexamples.com](http://www.helpexamples.com) reklam ağı ve [adobe.com](http://adobe.com) da reklamverendir):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Şu kodu HTML'nize ekleyin:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Gelişmiş izleme teknikleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. Rich Media Advertising Center, [www.adobe.com/go/rich\\_media\\_ads\\_tr](http://www.adobe.com/go/rich_media_ads_tr).

Örnekler ve belge içeren Rich Media Tracking Kit'i indirmek için bkz. [www.adobe.com/go/richmedia\\_tracking\\_tr](http://www.adobe.com/go/richmedia_tracking_tr).

Entegre ve karmaşık reklamlar oluşturmanıza yardım eden Flash Ad Kit hakkında daha fazla bilgi ve Flash Aid Kit'i indirmek için bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_flash\\_ad\\_kit\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_tr).

## Reklamlarınızı test etme

SWF dosyanızı en yaygın tarayıcılar üzerinde, özellikle hedef izleyici kitlenizin kullandığı tarayıcılar üzerinde, test edin. Bazı kullanıcılarda Flash Player kurulu olmayabilir veya JavaScript devre dışı olabilir. Bu kullanıcılar için yedek (varsayılan) GIF görüntüsü veya başka senaryolar bulundurarak bu koşulları planlayın. Flash Player'ı algılama hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirleme” sayfa 393. Kullanıcıya SWF dosyasının kontrolünü verin. Kullanıcının reklamdaki sesleri kontrol etmesine izin verin. Reklam, bir web sayfasının üzerinde gezinen çerçevesiz bir SWF dosyasıysa, kullanıcının reklamı hemen veya reklamın süresi boyunca kapatmasına izin verin.

Flash Player sürümünün farklı bölgelerde bulunabilirliği hakkında en son bilgi için bkz. [www.adobe.com/go/fp\\_version\\_penetration\\_tr](http://www.adobe.com/go/fp_version_penetration_tr).

## FLA dosyalarını SWF çıktısı için en iyileştirme

### Flash belgelerini en iyileştirme

Belge boyutunuz arttıkça, indirme süresi ve oynatma hızı da artar. Belgenizi en uygun oynatma için hazırlamak üzere çeşitli adımlar atabilirsiniz. Yayınlama sürecinin parçası olarak, Flash belgeler üzerinde otomatik olarak en iyileştirme gerçekleştirir. Bir belgeyi dışa aktarmadan önce, dosya boyutunu azaltmak için çeşitli stratejiler kullanarak onu daha fazla en iyileştirebilirsiniz. Ayrıca, yayınlarken bir SWF dosyasını sıkıştırabilirsiniz. Değişiklik yaptıkça, belgenizi çeşitli bilgisayarlarda, işletim sistemlerinde ve İnternet bağlantılarında çalıştırarak test edin.

SWF dosyalarını en iyileştirme hakkında bir eğitim videosu için, bkz. [www.adobe.com/go/vid0140\\_tr](http://www.adobe.com/go/vid0140_tr).

### Belgeleri en iyileştirme

- Bir kereden fazla görünen her öge için animasyonlu veya başka türlü semboller kullanın.
- Animasyon dizileri oluştururken, mümkün olduğu sürece arası doldurulmuş animasyonları kullanın. Arası doldurulmuş animasyonlar, bir dizi anahtar kareye göre daha az dosya alanı kullanır.
- Animasyon dizileri için grafik sembolleri yerine film klipleri kullanın.
- Her anahtar karede değişikliğin alanını sınırlandırın; eylemin olabildiğince küçük bir alanda meydana gelmesini sağlayın.
- Bitmap öğelerini hareketlendirmekten kaçının; bitmap görüntülerini arka plan veya statik öğeler olarak kullanın.
- Mümkün olduğu sürece en küçük ses formatı olan mp3'ü kullanın.

### Öğeleri ve çizgileri en iyileştirme

- Öğeleri gruplayın.
- Animasyon sırasında değişen öğeleri değişmeyen öğelerden ayırmak için katmanları kullanın.
- Şekilleri tanımlamak için kullanılan ayrı çizgilerin sayısını en aza indirmek amacıyla Değiştir > Şekil > En İyileştir'i kullanın.
- Kesikli, noktalı veya düzensiz gibi özel çizgi türlerinin sayısını sınırlandırın. Düz çizgiler daha az bellek gerektirir. Kurşun Kalem aracıyla oluşturulan çizgiler, fırça konturlarından daha az bellek gerektirir.

### Metin ve fontları en iyileştirme

- Fontların ve font stillerinin sayısını sınırlandırın. Dosya boyutunu artırdıklarından, gömülü fontları tutumlu olarak kullanın.
- Fontları Göm seçenekleri için fontun tamamını dahil etmek yerine sadece gereken karakterleri seçin.

### Renkleri en iyileştirme

- Tek bir sembolün farklı renklerde birçok örneğini oluşturmak için Sembol Özellik denetçisindeki Renk menüsünü kullanın.
- Belgenin renk paletini tarayıcıya özgü bir paletle eşleştirmek için Renk panelini (Pencere > Renk) kullanın.
- Degradeleri tutumlu olarak kullanın. Bir alanı degrade rengiyle doldurmak, onu düz renkle doldurmaya göre 50 bayt civarı daha fazla gerektirir.
- Oynatmayı yavaşlatabileceğinden, alfa saydamlığını tutumlu kullanın.

## Belge görüntülemeyi hızlandırma

Belge görünümünü hızlandırmak için ilave hesaplama gerektiren ve belge görüntülenmesini yavaşlatan görüntü oluşturma kalitesi özelliklerini kapatmak amacıyla Görünüm menüsündeki komutları kullanın.

Bu komutların hiçbirinin Flash'ın bir belgeyi nasıl dışa aktardığı üzerinde etkisi yoktur. Flash belgelerinin bir web tarayıcısındaki görünüm kalitesini belirtmek için `object` ve `embed` parametrelerini kullanın. Yayınla komutu bunu sizin için otomatik yapabilir.

❖ Görünüm > Önizleme Modu'nu seçin ve şu seçeneklerin arasından seçin:

**Anahatlar** Sahnenizdeki şekillerin sadece anahatlarını görüntüler ve tüm çizgilerin ince çizgiler olarak görünmesine neden olur. Bu, grafik öğelerinizi yeniden şekillendirmenizi ve karmaşık sahneleri hızla görüntülemenizi kolaylaştırır.

**Hızlı** Kenar yumuşatmayı kapatır ve çiziminizin tüm renklerini ve çizgi stillerini görüntüler.

**Kenar Yumuşatma** Çizgilerin, şekillerin ve bitmaplerin kenarlarının ekranda daha düzgün görünmesi amacıyla, bunlar için kenar yumuşatmayı açar ve şekillerle çizgileri görüntüler. Hızlı seçeneğinden daha yavaş çizer. Kenar yumuşatma, binlerce (16 bit) veya milyonlarca (24 bit) rengi destekleyen ekran kartlarında en iyi çalışır. 16 veya 256 renk modunda, siyah çizgiler düzgünleştirilir ancak Hızlı modunda renkler daha iyi görünebilir.

**Metin Kenar Yumuşatma** Metinlerin kenarlarını düzgünleştirir. Büyük font boyutlarıyla en iyi çalışır ve büyük miktarlardaki metinle yavaş olabilir. Bu, çalışmak için en yaygın moddur.

**Tam** Sahne Alanı'ndaki tüm içeriği tam olarak oluşturur. Görünümü yavaşlatabilir.

### Ayrıca bkz.

“Yayınlamaya genel bakış” sayfa 389

## Grafikleri ve animasyonu en iyileştirme

En iyileştirilmiş ve düzene konulmuş animasyonlar veya grafikler oluşturmadan önce, projenizi anahatlarıyla belirtin ve planlayın. Dosya boyutu ve animasyonun uzunluğu için bir hedef belirleyin ve geliştirme süreci boyunca test edin.

Grafikleri ve animasyonu en iyileştirmek için şu talimatları takip edin:

- Degradeleri kullanmaktan kaçının, çünkü bunlar birçok renk ve işlenecek hesaplama gerektirir, bu da bir bilgisayar işlemcisinin oluşturması için daha zordur.
- Aynı nedenle, bir SWF dosyasında kullandığınız alfa veya saydamlık miktarını en azda tutun.

Saydamlık bulunduran nesneleri hareketlendirmek işlemci yoğunluğu üretir ve en azda tutulmalıdır. Bitmapler üzerindeki saydam grafikleri hareketlendirmek, özellikle işlemci yoğunluğu üreten bir animasyon türüdür ve en azda tutulmalı ya da tamamen kaçınılmalıdır.

**Not:** Flash'a içe aktarılabilecek en iyi bitmap formatı, Adobe Macromedia Fireworks'ün yerel dosya formatı olan PNG'dir. PNG dosyaları her piksel için RGB ve alfa bilgisi bulundurur. Flash'a bir Fireworks PNG dosyası içe aktarırsanız, grafik nesnelerini düzenlemek için bazı yetenekleri FLA dosyasında korursunuz.

- Bitmapleri fazla sıkıştırmadan en iyileştirin. 72 dpi'lık bir çözünürlük web için en uygundur. Bir bitmap görüntüsünü sıkıştırmak dosya boyutunu azaltır ancak çok fazla sıkıştırmak grafiğin kalitesinden ödün verir. Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki JPEG kalitesi ayarlarının görüntüyü fazla sıkıştırmadığını denetleyin. Bir görüntüyü bir vektör grafiği olarak temsil etmek çoğu durumda tercih edilebilirdir. Vektör görüntülerini kullanmak dosya boyutunu azaltır, çünkü görüntüler birçok piksel yerine hesaplamalardan yapılır. Kaliteyi koruyarak, görüntünüzdeki renklerin sayısını sınırlandırın.

**Not:** Bitmapleri orijinal boyutlarından daha geniş bir şekilde ölçeklemekten kaçının, çünkü bu, görüntünün kalitesini azaltır ve işlemciyi yoğun olarak kullanır.

- Bir SWF dosyasında `_alpha` düzeyini 0'a veya 1'e değiştirmek yerine, `_visible` özelliğini `false` olarak ayarlayın. Sahne Alanı üzerindeki bir örneğin `_alpha` düzeyini hesaplamak işlemciyi yoğun olarak kullanır. Örneğin görünürlüğünü devre dışı bırakırsanız, CPU devirleri ve bellek daha az kullanılır, bu da SWF dosyalarınıza daha düzgün animasyonlar verebilir. Varlıkları boşaltıp belki yeniden yüklemenin yerine, `_visible` özelliğini `false` olarak ayarlayın, bu daha az işlemci yoğunluğu üretir.
- Bir SWF dosyasında kullandığınız çizgilerin ve noktaların sayısını azaltın. Bir çizimdeki vektörlerin sayısını azaltmak için Eğrileri En İyileştir iletişim kutusunu (Değiştir > Şekil > En İyileştir) kullanın. Daha fazla en iyileştirme için Birden Fazla Geçiş Kullan seçeneğini seçin. Bir grafiği en iyileştirmek dosya boyutunu azaltır ancak çok fazla sıkıştırmak kalitesinden ödün verir. Ancak eğrileri en iyileştirme dosya boyutunuzu azaltır ve SWF dosyası performansını iyileştirir. Eğrilerin ve noktaların farklı sonuçlar ortaya çıkaran özelleştirilmiş en iyileştirmeleri için üçüncü taraf seçenekleri bulunmaktadır.

En iyi sonuçları almak için animasyonlu içerik oluşturmanın farklı yollarını deneyin ve seçeneklerin her birini test edin.

Daha yüksek bir kare hızı (saniye başına düşen kare, yani *fps* cinsinden ölçülür) bir SWF dosyasında düzgün animasyon üretir ancak özellikle eski bilgisayarlarda işlemciyi yoğun olarak kullanabilir. Olabilecek en düşük kare hızını bulmak için animasyonlarınızı farklı kare hızlarında test edin.

Komut dosyası yazılmış bir animasyon örneği için bkz. Flash Örnekleri web sayfası, [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr). Samples zip dosyasını indirip, sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için ActionScript2.0/Animation klasörüne gidin.

### Ayrıca bkz.

“Animasyon kare hızı ve performansı” sayfa 451

“Video kuralları” sayfa 435

## Animasyon kare hızı ve performansı

Bir uygulamaya animasyon eklediğinizde, FLA dosyanızı ayarladığınız kare hızını göz önünde bulundurun. Kare hızı, SWF dosyanızın ve onu oynatan bilgisayarın performansını etkileyebilir. Çok yüksek bir kare hızı ayarlamak, özellikle animasyon oluşturmak için çok sayıda varlık veya ActionScript kullandığınızda işlemci sorunlarına yol açabilir.

Ancak, animasyonunuzun ne kadar düzgün oynatıldığını etkilediğinden kare hızı ayarını da göz önünde bulundurmalısınız. Örneğin, Özellik denetçisinde 12 kare/saniye'ye (fps) ayarlanan bir animasyon her saniyede 12 kare oynatır. Belgenin kare hızı 24 fps'ye ayarlanırsa, animasyon 12 fps'de olduğundan daha düzgün oynatılıyor gibi görünür. Ancak 24 fps'deki animasyonunuz ayrıca 12 fps'de olduğundan daha hızlı oynatılır, böylece toplam süre (saniye cinsinden) daha kısadır. Bu yüzden, daha yüksek bir kare hızı kullanan 5 saniyelik bir animasyon yapmak için o beş saniyeyi doldurmak için ilave kareler eklemelisiniz (ve böylece, animasyonunuzun toplam boyutunu artırır). 24 fps'deki 5 saniyelik bir animasyon genellikle 12 fps'deki 5 saniyelik bir animasyondan daha yüksek bir dosya boyutuna sahiptir.

**Not:** Komut uygulanan animasyonlar oluşturmak için bir `onEnterFrame` olay işleyicisi kullandığınızda, bir zaman çizelgesi üzerinde bir ara hareket oluşturmanıza benzer olarak, animasyon belgenin kare hızında çalışır. `onEnterFrame` olay işleyicisine bir alternatif, `setInterval` işlevidir (bkz. ActionScript 2.0 Dil Başvurusu). Kare hızına bağlı olmanın yerine, işlevleri belirli bir aralıkta çağırırsınız. `onEnterFrame` gibi, bir işlevi çağırarak `setInterval` işlevini ne kadar sık kullanırsanız, animasyon işlemcinizin kaynaklarını o kadar çok kullanır.

Animasyonunuzun çalışma zamanında düzgün oynatılmasını sağlayan olabilecek en düşük kare hızını kullanın, bu, son kullanıcının işlemcisi üzerindeki yükü azaltmaya yardım eder. Yüksek kare hızları (30 - 40 fps'den fazla) işlemcilerin üstüne çok fazla yük bindirirler ve çalışma zamanında animasyonun görünümünü pek değiştirmezler veya hiç değiştirmezler.

Animasyonunuzun kare hızını gelişme sürecinde olabildiğince erken seçin. SWF dosyasını test ettiğinizde, animasyonunuzun süresini ve SWF dosyası boyutunu denetleyin. Kare hızı, animasyonun hızını büyük ölçüde etkiler.

## Filtreler ve SWF dosyası performansı

Bir uygulamada çok fazla filtre kullanırsanız, çok fazla miktarda bellek kullanabilir ve Flash Player performansının zarar görmesine sebep olabilirsiniz. Filtreler eklenmiş bir film klipinin her ikisi de 32 bit'lik olan iki bitmapi olduğundan, birçok bitmap kullanırsanız bu bitmapler uygulamanızın önemli miktarda bellek kullanmasına neden olabilir. Bilgisayarın işletim sistemi bir yetersiz bellek hatası üretebilir. Modern bir bilgisayarda, siz bir uygulamada filtre efektlerini yaygın olarak kullanmadıkça (örneğin, Sahne Alanı üzerinde binlerce bitmapiniz varsa), yetersiz bellek hataları nadirdir.

Ancak bir yetersiz bellek hatasıyla karşılaşırsanız, şunlar meydana gelir:

- Filtreler dizisi yoksayılır.
- Film klipi, olağan vektör çizicisi kullanılarak çizilir.
- Film klipi için hiçbir bitmap ön belleğe alınmaz.

Bir yetersiz bellek hatası meydana geldikten sonra, bir film klipi asla bir filtreler dizisini veya bir bitmap ön belleğini kullanmaya çalışmaz. Oynatıcı performansını etkileyen bir başka faktör, uyguladığınız her filtre için kullandığınız kalite parametresinin değeridir. Daha yüksek değerler, efektin oluşturulması için daha fazla CPU ve bellek gerektirir; bunun yanında kalite parametresini daha düşük bir değere ayarlamak daha az bilgisayar kaynağı gerektirir. Aşırı sayıda filtre kullanmaktan kaçının ve mümkün olduğunda daha düşük bir kalite ayarı kullanın.

**Önemli:** 100 piksele 100 piksellik nesneye bir defa yakınlaştırıldığında, içeriğin boyutları artık 200 piksele 200 piksel olduğundan, dört kat bellek kullanır. İki defa daha yakınlaştırdığınızda, şekil 800 piksele 800 piksellik bir nesne olarak çizilir, bu, orijinal 100 piksele 100 piksellik nesnenin 64 katı bellek kullanır. Bir SWF dosyasında filtre kullandığınızda, SWF dosyasının bağlam menüsünden yakınlaştırma menüsü seçeneklerini devre dışı bırakın.

Geçersiz parametreler kullanırsanız hatalarla karşılaşırsınız. Bazı filtre parametrelerinin ayrıca belirli bir geçerli aralığı vardır. Geçerli aralığın dışında kalan bir değer ayarlarsanız, değer, aralığın içindeki geçerli bir değere değişir. Örneğin, standart işlem için kalite 1 ile 3 arasında bir değer olmalıdır ve sadece 0 ile 15 arasında ayarlanabilir. 15'ten büyük herhangi bir değer 15'e ayarlanır.

Bazı yapıcılar, girdi parametresi olarak gereken dizilerin uzunlukları için kısıtlamaları vardır. Bir evrişim filtresi veya renk matrisi filtresi geçersiz bir diziyle (doğru olmayan boyutta) oluşturulduysa, yapıcı başarısız olur ve filtre başarıyla oluşturulmaz. Filtre nesnesi daha sonra bir film klipinin filtreler dizisinde bir giriş olarak kullanılırsa, yoksayılır.

 Bir bulanıklaştırma filtresi kullanırken, bulanıklaştırX ve bulanıklaştırY için 2'nin kuvvetleri (2, 4, 8, 16 ve 32 gibi) olan değerler kullanmak daha hızlı hesaplanabilir ve %20'den %30'a kadar bir performans iyileştirmesi kazandırır.

## Bitmap ön belleğe alma ve SWF dosyası performansı

Bitmap ön belleğe alma, uygulamalarınızdaki değişmeyen film kliplerinin performansını geliştirmenize yardım eder. MovieClip.cacheAsBitmap veya Button.cacheAsBitmap özelliğini true olarak ayarlarsanız, Flash Player film klipi veya düğme örneğinin dahili bir bitmap temsili ön belleğe alır. Bu, karmaşık vektör içeriği bulunduran film kliplerinin performansını iyileştirebilir. Ön belleğe alınan bitmapi olan bir film klipinin tüm vektör verisi, ana Sahne Alanı yerine bitmape çizilir.

**Not:** Bitmap, ana Sahne Alanı'na uzatılmamış, döndürülmemiş pikseller olarak en yakın piksel sınırlarına kopyalanır. Pikseller üst nesneyle bire bir eşleştirilir. Bitmapin sınırları değişirse, bitmap uzatılmak yerine, yeniden oluşturulur.

Önbelleğe alma düğmesine veya film klipi örnekleriyle ilgili daha fazla bilgi için aşağıdaki konulara bakın:

- ActionScript ile film kliplerini önbelleğe alma ve kaydırma hakkında, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#)
- Film klipini önbelleğe alma, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#)

`cacheAsBitmap` özelliğini, çoğunlukla statik içeriğe sahip olan ve sık sık ölçeklenip döndürülmeyen film klipleriyle birlikte kullanın. Böyle film kliplerinde `cacheAsBitmap` özelliğini kullanmak, film klipi çevrildiğinde (x ve y konumu değiştiğinde) performans iyileştirmelerine yol açabilir.

Bir film klipini önbelleğe almayı etkinleştirmek, karmaşık vektör animasyonlarının hızlı oluşturulmasına yardım etmek gibi çeşitli avantajları olan bir *yüzey* oluşturur. Bazı durumlarda, önbelleğe almayı etkinleştirmek performansı iyileştirmez, hatta belki düşürür.

Önbelleğe alınan verinin genel performansı; örneklerinizin vektör verisinin ne kadar karmaşık olduğuna, verinin ne kadarını değiştirdiğinize ve `opaqueBackground` özelliğini ayarlayıp ayarlamadığınıza bağlıdır. Küçük bölgeleri değiştiriyorsanız, bir yüzeyi kullanmakla vektör verisini kullanmak arasındaki fark önemsiz olabilir. Uygulamayı konuşlandırmadan önce, iki senaryoyu da çalışmanızı test edin.

#### Bitmap önbelleğe alma ne zaman kullanılmalı

Aşağıdakiler, vektör grafiklerini en iyileştirmek için bitmap önbelleğe almayı etkinleştirdiğinizde önemli yararlar görebileceğiniz tipik senaryolardır.

**Karmaşık arka plan görüntüsü** Vektör verisinden oluşan ayrıntılı ve karmaşık bir arka plan görüntüsü içeren bir uygulama. Performansı iyileştirmek için içeriği seçin, bir film klipinin içerisinde saklayın ve `opaqueBackground` özelliğini `true` olarak ayarlayın. Arka plan bir bitmap olarak çizilir ve hızla yeniden çizilebilir, böylece animasyonunuz daha hızlı oynatılır.

**Kayan metin alanı** Kayan bir metin alanında büyük miktarda metin görüntüleyen bir uygulama. Metin alanını, kaydırılabilir olarak ayarladığınız ve kaydırma sınırlarına sahip olan (`scrollRect` özelliği) bir film klipinin içine yerleştirerek, belirtilen örnek için hızlı piksel kaydırmasını etkinleştirin. Bir kullanıcı film klipi örneğini kaydirdığında, tüm metin alanını yeniden oluşturmanın yerine, kaydırılan pikseller yukarı taşınır ve yeni olarak ortaya çıkan bölgeyi oluşturur.

**Pencerelendirme sistemi** Örtüşen pencerelerden oluşan karmaşık bir sisteme sahip bir uygulama. Her pencere açılabilir veya kapatılabilir (örneğin, web tarayıcısı pencereleri). Her pencereyi bir yüzey olarak işaretlerseniz (`cacheAsBitmap` özelliğini `true` olarak ayarlarsanız), her pencere yalıtılır ve önbelleğe alınır. Kullanıcılar, pencereler örtüşsün ve her pencerenin vektör içeriğini yeniden oluşturmasına gerek olmasın diye pencereleri sürükleyebilirler.

#### Bitmap önbelleğe almayı kullanmaktan ne zaman kaçınmalı

Bitmap önbelleğe almayı yanlış kullanmak SWF dosyanızı olumsuz yönde etkileyebilir. Yüzeyleri kullanan bir FLA dosyası geliştirirken, şu talimatları hatırlayın:

- Yüzeyleri (önbelleğe alınması etkin film kliplerini) fazla kullanmayın. Her yüzey sıradan bir film klipinden daha fazla bellek kullanır; yüzeyleri sadece görüntü oluşturma performansını iyileştirmek için etkinleştirin.
- Önbelleğe alınan bir bitmap sıradan bir film klipi örneğine göre önemli ölçüde daha fazla bellek kullanabilir. Örneğin, Sahne Alanı üzerindeki film klipi 250 piksele 250 piksel boyutundaysa, önbelleğe alındığında sıradan (önbelleğe alınmayan) bir film klipi olduğunda kullandığı 1 KB'nin yerine 250 KB kullanabilir.
- Önbelleğe alınan yüzeylere yakınlaştırmaktan kaçının. Bitmap önbelleğe almayı fazla kullanırsanız, özellikle içeriğin üzerine yakınlaştırırsanız çok miktarda bellek kullanılır (bir önceki madde imine bakın).

- Yüzeyleri geniş ölçüde statik olan (hareketsiz) film klipi örnekleri için kullanın. Örneği sürükleyip taşıyabilirsiniz, ancak örneğin içeriklerine çok fazla animasyon uygulanmamalıdır veya bu içerikler çok fazla değişmemelidir. Örneğin, bir örneği döndürürseniz veya dönüştürürseniz, örnek, yüzey ve vektör verisi arasında değişir, bunu işlemek zordur ve SWF dosyanızı olumsuz yönde etkiler.
- Yüzeyleri vektör verisiyle karıştırırsanız, bu, Flash Player'ın (ve bazen bilgisayarın) yapması gereken hesaplama miktarını artırır. Yüzeyleri birlikte gruplayın; örneğin, pencereleme uygulamaları oluşturuyorsanız.

## Flash Player'da bileşenlerle birlikte çalışma

Bileşen çatısı, bileşenlere işlevsellik eklemenizi sağlar ancak potansiyel olarak bir uygulamaya önemli ölçüde dosya boyutu ekleyebilir. Bileşenler birbirinden devralırlar. Bir bileşen Flash belgenize boyut ekler ancak aynı çatıyı kullanan sonraki bileşenler daha fazla boyut eklemeyebilir. Sahne Alanı üzerine bileşenler ekledikçe, dosya boyutu artar ancak bileşenler sınıfları paylaştıklarından ve bu sınıfların yeni kopyalarını yüklemediklerinden, bir noktada sabit duruma gelir.

Aynı çatıyı paylaşmayan birçok bileşen kullanırsanız, bunlar SWF dosyasına önemli ölçüde dosya boyutu ekleyebilir. Örneğin, XMLConnector bileşeni SWF dosyasına 17K ekler ve TextInput bileşenleri belgenize 24K ekler. ComboBox bileşenini eklerseniz, bu 28K ekler, çünkü önceki her iki bileşenin çatısının da parçası değildir. XMLConnector bileşeni veri bağlama kullandığından, sınıflar SWF dosyasına 6K ekler. Tüm bu bileşenleri kullanan bir belge, siz dosyaya başka bir şey eklemeyen önce 77K boyutundadır. Belgeye yeni bir bileşen eklerken SWF dosyanızı boyutunu dikkate alın.

Bileşenler üst SWF dosyasının kütüphanesinde bulunmalıdır. Örneğin bir uygulama, kütüphanesinde kullandığı bileşenlerin, bu bileşenler çalışma zamanında yüklenen SWF dosyalarına gerekiyorsa bile, birer kopyasına sahip olmalıdır. Bu, bileşenlerin düzgünce işlenmesini sağlamak için gereklidir ve üst SWF dosyasının indirme süresini hafifçe artırır. Ancak, üste yüklediğiniz SWF dosyaları tarafından üst kütüphane miras alınmaz veya paylaşılmaz. Her alt SWF dosyası, aynı bileşenlerin kendi kopyasıyla birlikte uygulamaya indirilmelidir.

Geriye uyumluluğa sahip bir SWF dosyası yayınlamayı planladığınızda, hangi bileşenlerin bu yeteneğe sahip olduklarına dair iyi bir anlayışınız olmalıdır. Şu tablo Flash Player'ın farklı sürümlerindeki bileşen kullanılabilirliği hakkında bilgi sağlar:

| Bileşenler           | Flash Player 6 (6.0.65.0) ve öncesi | Flash Player 6 (6.0.65.0) | Flash Player 7 ve 8 | Flash Player 9 |
|----------------------|-------------------------------------|---------------------------|---------------------|----------------|
| ActionScript 3.0     | Desteklenmez                        | Desteklenmez              | Desteklenmez        | Desteklenir    |
| ActionScript 2.0     | Desteklenir                         | Desteklenir               | Desteklenir         | Desteklenir    |
| V2 UI bileşen kümesi | Desteklenmez                        | Desteklenir               | Desteklenir         | Desteklenir    |
| Ortam bileşenleri    | Desteklenmez                        | Desteklenmez              | Desteklenir         | Desteklenir    |
| Veri bileşenleri     | Desteklenmez                        | Desteklenmez              | Desteklenir         | Desteklenir    |

V2 UI bileşenlerinin çalışması için Yayınlama Ayarları'nda Flash Player 6 r65 İçin En İyi'yi seçimini kaldırın.

## Bileşen stillerini ve performansını en iyileştirme

ActionScript 2.0 kullanırken, bileşen çatısındaki en yoğun işlemci kullanan çağrılardan biri `setStyle` çağrısıdır. `setStyle` çağrısı verimli olarak çalışır ancak uygulandığı yol sebebiyle çağrı işlemciyi yoğun kullanır. `setStyle` çağrısı tüm uygulamalarda her zaman gerekli değildir; bu çağrıyı kullandığınızda, performans etkisini dikkate alın.

Performansı geliştirmek için stiller yüklenmeden, hesaplanmadan ve SWF dosyanızdaki nesnelere uygulanmadan stilleri de değiştirebilirsiniz. Stiller yüklenip hesaplanmadan önce bu stilleri değiştirebiliyorsanız, `setStyle` çağrısı yapmak zorunda olmazsınız.



Stilleri kullanırken performansı iyileştirmek için nesneler örneklenirken özellikleri her nesne üzerinde ayarlayın. Sahne Alanı'na dinamik olarak örnekleri eklerseniz, şu ActionScript'in gösterdiği gibi, `createClassObject()` işlevine yaptığınız çağrıda ayarları `initObj` parametresinde ayarlayın:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

Doğrudan Sahne Alanı'nın üzerine yerleştirdiğiniz örnekler için her örneğe `onClipEvent()` işlevini kullanabilirsiniz veya alt sınıfları kullanabilirsiniz (önerilen). Alt sınıflar hakkında bilgi için, bkz. Alt sınıf yazma hakkında, [Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#).

Bileşenlerinize yeniden stil vermeliyseniz, uygulamanızdaki verimliliği Loader bileşenini kullanarak iyileştirebilirsiniz. Farklı bileşenlerde çeşitli stilleri uygulamak için her bileşeni kendi ayrı SWF dosyasına yerleştirin. Loader bileşeninde stilleri değiştirip SWF dosyasını yeniden yüklerseniz, SWF dosyasındaki bileşenler yeniden oluşturulur. Bileşen yeniden oluşturulduğunda, stillerin önbellegi boşaltılır ve bileşenin stili sıfırlanıp stile yeniden başvurulur.

**Not:** SWF dosyanızdaki bir bileşenin tüm örneklerine tek bir stil uygulamak için stili `_global.styles.ComponentName` kodunu kullanarak global olarak değiştirin.

## Çalışma zamanı paylaşılan kütüphaneleri kullanma

Bazen indirme süresini, çalışma zamanı paylaşılan kütüphanelerini kullanarak iyileştirebilirsiniz. Bu kütüphaneler, genellikle daha büyük uygulamalar için ve bir sitedeki sayısız uygulama aynı bileşen veya sembolleri kullandığında gereklidir. SWF dosyalarınızın genel varlıklarını harici yaparak, sınıfları tekrar tekrar indirmediniz. Bir paylaşılan kütüphaneyi kullanan ilk SWF dosyası daha uzun bir indirme süresine sahiptir, çünkü hem SWF dosyası hem de kütüphane yüklenir. Kütüphane kullanıcının bilgisayarında önbellege alınır ve ardından tüm sonraki SWF dosyaları kütüphaneyi kullanır. Bu süreç bazı büyük uygulamaların indirme süresini büyük ölçüde iyileştirebilir.

## Özel karakterleri görüntüleme

Bilgisayar işletim sistemlerinin bölgesel olan belirli bir kod sayfası vardır. Örneğin, Japonya'daki bir bilgisayarın İngiltere'deki bir bilgisayara göre farklı bir kod sayfası bulunur. Flash Player 5 ve daha önceki sürümleri metin görüntülemek için kod sayfasına güvenirdi; Flash Player 6 ve daha sonraki sürümleri metin görüntülemek için Unicode'u kullanır. Unicode tüm dillerin karakterlerini içeren bir evrensel karakter kümesi olduğundan, metin görüntülemek için daha güvenilir ve standartlaştırılmıştır. Çoğu geçerli uygulama Unicode kullanmaktadır.

Flash Player 6 ve sonrasında özel karakterleri görüntülemek için Unicode kaçış dizilerini kullanabilirsiniz. Ancak, UTF-8 veya UTF-16 kodlu (Unicode) olan metin yüklemesiniz veya özel karakteri görüntülemek için bir Unicode kaçış dizisi kullanmazsanız, tüm karakterleriniz düzgünce görüntülenmez. Unicode kod çizelgeleri için bkz. Unicode web sitesi, [Unicode.org](#). Yaygın olarak kullanılan kaçış dizilerinin bir listesi için bu bölümde daha sonra gelen tabloya bakın.

Unicode olmayan bir uygulama, bir sayfadaki karakterleri oluşturmak için işletim sisteminin kod sayfasını kullanır. Bu durumda, kod sayfası gördüğünüz karakterleri belirtir, bu yüzden sadece kullanıcının işletim sistemindeki kod sayfası uygulamanın kod sayfasıyla eşleştğinde karakterler düzgün görünür. SWF dosyasını oluşturmakta kullanılan kod sayfasının, son kullanıcının bilgisayarındaki kod sayfasıyla eşleşmesi gerekir. Uluslararası bir izleyici kitlesinin kullanabileceği uygulamalar için kod sayfalarını kullanmak iyi bir fikir değildir; bu durumda, bunun yerine Unicode kullanın.

Kodunuzda `System.useCodepage` komutunu kullanmak, SWF dosyasını Unicode yerine sistemin kod sayfasını kullanmaya zorlar.



Bu işlemi sadece, Unicode kodlanmamış metni harici bir konumdan yüklüyorken ve bu metin kullanıcının bilgisayarıyla aynı kod sayfasında kodlandığında kullanın. Bu iki koşul da doğruysa, metin sorunsuz görünür. Bu iki koşul birlikte doğru değilse, metninizi formatlamak için Unicode'u ve bir Unicode kaçış dizisini kullanın. Bir kaçış dizisi kullanmak için Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'i üzerine şu ActionScript 2.0'ı ekleyin:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);  
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

Bu ActionScript bir metin alanı oluşturur ve metin alanına telif hakkı simgesi (©) içeren bir metin girer.

Bir SWF dosyasının, işletim sisteminin kod sayfasını kullanmasını sağlayabilirsiniz; bu, `useCodepage` özelliğiyle kontrol edilir. Flash bir SWF dosyası dışa aktardığında, varsayılan olarak Unicode metni dışa aktarır ve `System.useCodepage, false` olarak ayarlanır. Özel bir metni veya uluslararası sistemlerde bir metni görüntülemeye sorunlarla karşılaşabilirsiniz, bu durumlarda sistemin kod sayfasını kullanmak metnin yanlış görüntülenmesi sorununu çözüyormuş gibi görünebilir. Ancak, `System.useCodePage` özelliğini kullanmak her zaman başvurulacak son yöntemdir.

Sistemin kod sayfasını kullanmak için Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'i üzerine şu ActionScript 2.0 kod satırını ekleyin:

```
System.useCodepage = true;
```

**Önemli:** Özel bir karakter, sadece kullanıcının bilgisayarını kullandığı fontta o karakteri bulunduruyorsa görünebilir. Emin değilseniz, karakteri veya fontu SWF dosyasına gömün.

Aşağıdaki tablo yaygın olarak kullanılan birkaç Unicode kaçış dizisini içerir.

| Karakter açıklaması      | Unicode kaçış dizisi |
|--------------------------|----------------------|
| uzun tire (–)            | \u2014               |
| tescilli işareti (®)     | \u00AE               |
| telif hakkı işareti (©)  | \u00A9               |
| ticari marka (™)         | \u2122               |
| Avro işareti (€)         | \u20AC               |
| ters kesme işareti (\)   | \u005C               |
| kesme işareti (/)        | \u002F               |
| aç küme parantezi ({})   | \u007B               |
| kapat küme parantezi (}) | \u007D               |
| küçüktür (<)             | \u003C               |
| büyüktür (>)             | \u003E               |
| yıldız işareti (*)       | \u002A               |

## Belge indirme performansını test etme

Flash Player ayarladığınız kare hızına yetismeye çalışır; oynatma sırasındaki gerçek kare hızı farklı bilgisayarlarda farklılık gösterebilir. İndirilmekte olan bir belge, belirli bir karenin gerekli verileri indirilmeden önce o kareye ulaşırsa, veriler ulaşana kadar belge duraklatılır.

İndirme performansını grafiksel olarak görmek için belirttiğiniz modeme bağlı olarak her kare için ne kadar verinin gönderildiğini gösteren Bant Genişliği Profilsini kullanın.

İndirme hızını taklit ederken, Flash kesin modem hızını değil, tipik İnternet performansı tahminlerini kullanır. Örneğin, 28,8 Kbps'lik bir modem hızını taklit etmeyi seçerseniz, tipik İnternet performansını yansıtmak için Flash gerçek hızı 2,3 Kbps'ye ayarlar. Profilci, SWF dosyaları için eklenen, dosya boyutunu azaltıp akış performansını iyileştiren sıkıştırma desteğini de telafi eder.

Harici SWF dosyaları, GIF ve XML dosyaları ve değişkenler `loadMovie` ve `getUrl` gibi ActionScript çağrıları kullanılarak bir oynatıcıya İnternet üzerinden yüklendiğinde, veriler, akış için ayarlanan hızda akar. İlave veri isteklerinin sebep olduğu bant genişliği azalmasına bağlı olarak, ana SWF dosyasının akış hızı azaltılır. Belgenin en yavaş bağlantıya ve hedef bilgisayara fazla yüklenmediğinden emin olmak için belgenizi, her hızda ve desteklemeyi düşündüğünüz her bilgisayarda test edin.

Ayrıca oynatmayı yavaşlatan karelerin bir raporunu oluşturabilir ve ardından bu karelerdeki bazı içeriği en iyileştirebilir veya eleyebilirsiniz.

Filmi Test Et ve Sahneyi Test Et komutları kullanılarak oluşturulan SWF dosyasının ayarlarını değiştirmek için Dosya > Yayınlama Ayarları'nı kullanın.

### Ayrıca bkz.

[“Flash belgelerini en iyileştirme”](#) sayfa 449

[“Yayınlamaya genel bakış”](#) sayfa 389

[“ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklama”](#) sayfa 360

[“ActionScript 3.0'da hata ayıklama”](#) sayfa 370

## İndirme performansını test etme

1 Şunlardan birini yapın:

- Kontrol Et > Sahneyi Test Et veya Kontrol Et > Filmi Test Et'i seçin.

Bir sahneyi veya belgeyi test ederseniz, Flash, Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki ayarları kullanarak geçerli seçimi bir SWF dosyası olarak yayınlarsınız. SWF dosyası yeni bir pencerede açılır ve hemen oynamaya başlar.

- Dosya > Aç'ı seçin ve bir SWF dosyası seçin.

2 Görünüm > İndirme Ayarları'nı seçin ve Flash'ın taklit edeceği akış hızını belirlemek için bir indirme hızı seçin. Özel bir kullanıcı ayarı girmek için Özelleştir'i seçin.

3 SWF dosyasını görüntülerken, indirme performansının bir grafiğini göstermek için Görünüm > Bant Genişliği Profilcisi'ni seçin.

Profilcinin sol tarafı; belge, ayarları, durumu ve belgede bulunuyorsa akışlar hakkında bilgi görüntüler.

Profilcinin sağ kısmı Zaman Çizelgesi üstbilgisini ve grafiğini gösterir. Grafikte, her çubuk belgenin tek bir karesini temsil eder. Çubuğun boyutu o karenin bayt cinsinden boyutuna karşılık gelir. Zaman Çizelgesi üstbilgisinin altındaki kırmızı çizgi, belirli bir karenin, Kontrol Et menüsünde ayarlanan geçerli modem hızıyla birlikte gerçek zamanlı olarak akıp akmadığını belirtir. Bir çubuk kırmızı çizginin yukarısına uzanıyorsa, belge o karenin yüklenmesini beklemelidir.

4 Akışı kapatmak veya açmak için Görünüm > İndirmeyi Simüle Et'i seçin.

Akışı kapatırsanız, belge bir web bağlantısını simüle etmeden baştan başlar.

5 Sol penceredeki bir karenin ayarlarını göstermek ve belgeyi durdurmak için grafikte karşılık gelen çubuğu tıklatın.

6 Gerekirse, şu eylemlerden birini gerçekleştirerek grafiğin görünümünü ayarlayın:

- Hangi karelerin duraklamalara sebep olduğunu göstermek için Görünüm > Akış Grafiği'ni seçin.

Varsayılan görünüm, her kareyi temsil eden, birbirini izleyen açık ve koyu gri bloklar görüntüler. Her bloğun kenarı, onun bayt cinsinden göreceli boyutunu belirtir. İlk kare bir sembolün içeriklerini saklar, bu yüzden sıkça diğer karelerden daha büyüktür.

- Her karenin boyutunu görüntülemek için Görünüm > Tek Tek Kareler Grafiği'ni seçin.

Bu görünüm, hangi karelerin akış gecikmelerine katkıda bulunduğunu görmenize yardım eder. Herhangi bir kare bloğu grafikte kırmızı çizginin yukarısına uzanıyorsa, tüm kare inene kadar Flash Player oynatmayı durdurur.

7 Geliştirme ortamına geri dönmek için test penceresini kapatın.

Bant Genişliği Profildisi'ni kullanarak bir test ortamı kurduktan sonra, herhangi bir SWF dosyasını doğrudan test ortamında açabilirsiniz. Dosya, Bant Genişliği Profildisi ve diğer seçilen görünüm seçenekleri kullanılarak bir Flash Player penceresinde açılır.

## Son rapor oluşturma

1 Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve Flash sekmesini tıklatın.

2 Boyut Raporu Oluştur'u seçin.

3 Yayınla'yı seçin.

Flash .txt uzantısına sahip bir metin dosyası oluşturur. (Belge dosyası filmim fla ise, metin dosyası filmim Report.txt olur.) Rapor her karenin, şeklin, metnin, sesin, videonun ve ActionScript kodunun boyutunu karelere göre listeler.

# Mobil cihazlara içerik oluşturmak için ipuçları

## Mobil aygıtlarda kullanım için Flash içeriği oluşturma

Mobil aygıtlar için Flash içeriği oluşturmak üzere bazı temel ilkeleri izleyin. Örneğin Flash geliştiricileri çoğu zaman aşırı karmaşık resimlerden ve fazla boşluklardan ya da saydamlıklardan kaçınırlar.

Mobil aygıtların performansları çok farklı olduğundan Flash Lite geliştiricileri başka zorluklarla da karşı karşıya kalırlar. İçerik birçok farklı aygıtı yayınlanacaksa geliştiriciler bazen en küçük ortak paydaya göre yazmak zorunda kalır.

Mobil içeriği en iyi duruma getirmek bazı dengeleri kurmayı gerektirir. Örneğin bir teknik içeriğin daha iyi görünmesini sağlarken bir diğeri daha iyi performans sağlayabilir. Bu dengeleri değerlendirirken benzeştiricide ve hedef aygıtta birbirini izleyen birçok test yapmanız gerekecektir. Renklerin gerçekliğini, metnin okunabilirliğini, fiziksel etkileşimleri, arabirimin yanıt verme yeteneğini ve gerçek mobil deneyimin diğer yönlerini değerlendirmek için içeriğinizi aygıtın kendisinde görmeniz gerekir.

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz.

[www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr).

## Mobil aygıtlarda animasyon için Flash Lite ilkeleri

Mobil aygıtlar için içerik oluştururken aygıtın CPU sınırlamalarını göz önünde bulundurun. Bu ilkeleri izlemek Flash Lite içeriğinin yavaş çalışmasını önlemeye yardımcı olabilir:

- Yeni bir Flash Lite dosyası oluştururken belgenin doğru hazırlanıp hazırlanmadığını kontrol edin. Flash dosyaları sorunsuz şekilde ölçeklense de, dosya yerel Stage (Sahne) boyutunda çalışmıyorsa ve oynatıcıda ölçeklenmek zorundaysa performans düşebilir. Belgenin Stage boyutunu hedef aygıtın çözünürlüğüyle eşleşecek şekilde ayarlamaya çalışın. Ayrıca Flash Player uygulamasını doğru Flash Lite sürümüne ayarlayın ve Device Central (Aygıt Merkezi) bölümünde uygun bir aygıt profili seçin.
- Flash Lite vektör grafiklerini düşük, orta ve yüksek kalitede işleyebilir. İşleme kalitesi ne kadar yüksek olursa Flash Lite vektör grafiklerini o kadar akıcı ve doğru şekilde işler ve aygıtın CPU'suna o kadar fazla iş yükü biner. Karmaşık animasyonlar sağlamak için, oynatıcının kalite ayarını değiştirmeyi deneyin ve sonra SWF dosyasını kapsamlı şekilde test edin. SWF dosyasının işleme kalitesini kontrol etmek için `_quality` özelliğini ya da `SetQuality` komutunu kullanın. Bu `_quality` özelliği için geçerli değerler LOW (Düşük), MEDIUM (Orta) ve HIGH (Yüksek)'tir.
- Eşzamanlı ara doldurmaların sayısını sınırlayın. Ara doldurmaların sayısını azaltın ya da animasyon sırasını biri bittiğinde diğeri başlayacak şekilde oluşturun.
- CPU'nun iş yükünü artıracak için sembollerde saydamlığı (alfa) gereğinden fazla kullanmayın. Özellikle alfa düzeyleri tümüyle opak olmayan (%100'den düşük olan) ara doldurma sembollerini kullanmaktan kaçının.
- Büyük maskeler, aşırı hareket, alfa karıştırma, aşırı degradeler ve karmaşık vektörler gibi CPU'ya yüklenen görsel efektlerden kaçının.
- En verimli sonuçları elde etmek için ara doldurmaların, anahtar kare animasyonlarının ve ActionScript tarafından üretilen hareketlerin bileşimleriyle denemeler yapın.
- Vektörel ovaleri ve daireleri işlemek, dörtgenleri işlemeye göre çok daha fazla bellek gerektirir. Kavisli ve oval konturlar kullanmak da CPU kullanımını büyük oranda artırır.
- Animasyonları hedef aygıtlarda sık sık test edin.
- Flash animasyonlu bir bölgeyi çizdiğinde bu alanın etrafında dikdörtgen bir sınırlama kutusu tanımlar. Bu dikdörtgeni mümkün olan en küçük boyutuna indirgeyerek çizimi en uygun duruma getirin. Flash birleştirilmiş alanları tek bir dikdörtgen olarak yorumladığından ve sonuçta daha büyük bir toplam bölge ortaya çıkacağı için çakışan ara doldurmalarından kaçının. Animasyonu en uygun duruma getirmek için Flash'ın Show Redraw Region özelliğini kullanın.
- Ekrandaki film kliplerini gizlemek için `_alpha = 0` ve `_visible = false` kullanmaktan kaçının. Bir film klbinin görünürlüğünü kapatır ya da alfa değerini sıfır olarak değiştirirseniz film yine de çizgi işleme hesaplamalarına dahil edilir ve bu da performansı etkileyebilir.
- Benzer şekilde, filmi başka bir resmin arkasına yerleştirerek gizlemeye çalışmayın. Film yine de oynatıcının hesaplamalarına dahil edilir. Bunun yerine film kliplerini Stage'den (Sahne) tümüyle kaldırın ya da `removeMovieClip` komutunu çağırarak kaldırın.

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz.

[www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr).

## Mobil aygıtlardaki Flash Lite bitmap ve vektör grafikleri

Flash Lite hem vektör hem de bitmap grafiklerini işleyebilir. Her grafik türünün artıları ve eksileri vardır. Bitmap yerine vektör kullanma kararı her zaman çok net değildir ve çoğu zaman birçok etkene bağlıdır.

Vektör grafikleri SWF dosyalarında matematiksel eşitlikler olarak yer alır ve Flash Lite oynatıcısı tarafından oynatılırken işlenir. Bunun tersine, bitmap grafikleri daha fazla veri baytı gerektiren resim öğeleri dizisi (pikseller) olarak yer alır. Bu nedenle dosyada vektör grafikleri kullanmak dosya boyutunu küçültebilir ve bellek kullanımını azaltabilir.

Vektör grafikleri boyutları ölçeklendiğinde pürüzsüz şekillerini korurlar. Bitmap görüntüler ölçeklendiğinde köşeli ya da pikseli olarak görünebilirler.

Bitmap grafikleriyle karşılaştırıldıklarında, özellikle birçok karmaşık şekil ve dolgu içeren vektör grafiklerinin işlenmesi daha fazla işleme gücü gerektirir. Sonuç olarak vektör şekillerinin yoğun kullanımı bazen genel dosya performansını düşürebilir. Bitmap grafikleri vektör grafikleri kadar işleme süresi gerektirmediklerinden, örneğin cep telefonlarından animasyonlu olarak görüntülenecek ve kaydırılacak karmaşık bir yol haritası gibi bazı dosyalar için daha iyi bir seçenek oluştururlar.

Aşağıdaki noktaları göz önünde bulundurun:

- Vektör şekillerinde anahat kullanmaktan kaçının. Anahatlarda iç ve dış kenar vardır (dolgularda yalnızca bir kenar vardır) ve iki kat fazla işlenecek iş içerirler.
- Köşeler kavislere göre daha kolay işlenir. Mümkün olduğunda, özellikle çok küçük vektör şekillerinde düz kenarlar kullanın.
- En iyileştirme özellikle simge gibi bazı küçük vektör şekillerinde yardımcı olur. Karmaşık simgeler işleme sırasında ayrıntılarını kaybedebilirler ve ayrıntıları işleme işi boşa gitmiş olur.
- Genel bir kural olarak küçük, karmaşık görüntüler (örneğin simgeler) için bitmap ve daha büyük ve basit görüntüler için vektör kullanın.
- Bitmap görüntüleri doğru boyutta içeri aktarın; dosya boyutunu artırdığı ve çalıştırma zamanı belleğini artırdığı için büyük grafikleri içe aktarıp Flash'ta ölçeklemeyin.
- Flash Lite oynatıcısı bitmap düzeltirmeyi desteklemez. Bitmap ölçeklenir ya da döndürülürse topaklı bir görünüm kazanacaktır. Grafiği ölçeklemeniz ya da döndürmeniz gerekiyorsa vektör grafik kullanmayı göz önünde bulundurun.
- Metin çok karmaşık bir vektör şeklidir. Tabii ki çoğu zaman metin önemlidir ve hiç kullanılması çok nadirdir. Metin gerektiğinde metne animasyon uygulamaktan ya da metni bir animasyonun üzerine yerleştirmekten kaçının. Metni bitmap olarak kullanmayı göz önünde bulundurun. Çok satırlı dinamik ve girdi metni için, metin dizesinin satır sonu önbelleğe alınmaz. Flash satırları çalıştırma zamanında keser ve metin alanının her yeniden çizilmesi gerektiğinde satır sonlarını yeniden hesaplar. Durağan metin alanları soruna neden olmaz çünkü satır sonları derleme sırasında önceden hesaplanır. Dinamik içerik için dinamik metin alanlarının kullanılması kaçınılmazdır ancak mümkün olduğunda durağan metin alanları kullanmaya çalışın.
- PNG dosyalarında saydamlık kullanımını en aza indirgeyin; Flash bitmap görüntüsünün saydam bölümleri için bile yeniden çizimleri hesaplamak zorundadır. Örneğin ön planda bulunan bir öğeye ilişkin saydam bir PNG dosyası söz konusuysa, saydam PNG'yi tam ekran boyutunda dışa aktarmayın. Bunun yerine ön plan öğesinin gerçek boyutunda dışa aktarın.
- Bitmap katmanlarını birlikte ve vektör katmanlarını birlikte gruplamayı deneyin. Bitmap ve vektör içeriği için Flash'ın farklı işleyiciler kullanması gerekir ve işleyiciler arasında geçiş yapmak zaman alır.

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz.

[www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr).

## Mobil aygıtlar için Flash Lite bitmap'lerinin sıkıştırmasını ayarlama

Bitmap kullanırken SWF dosya boyutunu küçültme görüntü sıkıştırma seçeneklerini (her görüntü için ayrı ayrı ya da tüm bitmap görüntüleri için genel olarak) ayarlayabilirsiniz.

Adobe Device Central'ı başka Adobe ürünleriyle kullanılması hakkında daha fazla ipucu ve püf noktası için bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr).

### Tek bir bitmap dosyasının sıkıştırma seçeneklerini ayarlama

- 1 Flash'ı başlatın ve bir belge oluşturun.
- 2 Library (Kitaplık) penceresinde bir bitmap seçin.
- 3 Library penceresinde bitmap simgesini sağ tıklayın (Windows) ya da Control tuşu basılıyken tıklayın (Macintosh) ve Bitmap Properties (Bitmap Özellikleri) iletişim kutusunu açmak için bağlam menüsünden Properties'i (Özellikler) seçin.
- 4 Compression (Sıkıştırma) açılır menüsünde aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:
  - Karmaşık renk ya da ton çeşitleri içeren fotoğraf ya da degrade dolgulu görüntüler gibi görüntüler için Photo (JPEG) seçeneğini kullanın. Bu seçenek bir JPEG dosyası üretir. İçer aktarılan görüntü için belirlenen varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Use Imported JPEG Data (İçer Aktarılan JPEG Verilerini Kullan) onay kutusunu işaretleyin. Yeni bir sıkıştırma kalitesi ayarı belirlemek için Use Imported JPEG Data onay kutusunun işaretini kaldırın ve Quality (Kalite) metin kutusuna 1 ve 100 arasında bir değer girin. Daha yüksek bir ayar daha yüksek kaliteli bir görüntü, ancak aynı zamanda daha büyük bir dosya üretir, bu nedenle değeri buna göre ayarlayın.
  - Basit şekilli ve az sayıda renk içeren görüntüler için Lossless (PNG/GIF) (Kayıpsız) seçeneğini kullanın. Bu seçenek görüntüyü hiçbir veriyi atmayan kayıpsız sıkıştırma kullanarak sıkıştırır.
- 5 Dosya sıkıştırmasının sonuçlarını görmek için Test düğmesini tıklayın.

Seçilen sıkıştırma ayarının kabul edilebilir olup olmadığına karar vermek için orijinal dosya boyutuyla sıkıştırılmış dosya boyutunu karşılaştırın.

### Tüm bitmap görüntüleri için sıkıştırmayı ayarlama

- 1 File > Publish Settings (Dosya > Yayınlama Ayarları) seçeneğini belirleyin ve sonra sıkıştırma seçeneklerini görüntülemek için Flash sekmesini tıklayın.
- 2 JPEG kalitesi sürgüsünü ayarlayın ya da bir değer girin. Daha yüksek bir JPEG kalitesi değeri daha yüksek kaliteli bir görüntü, ancak daha büyük bir SWF dosyası üretir. Daha düşük görüntü kalitesi daha küçük bir SWF dosyası üretir. Boyut ve kalite arasındaki en iyi dengeyi belirlemek için farklı ayarları deneyin.

### Flash Lite karelerini mobil aygıtlar için en iyi duruma getirme

- Flash Lite uygulamasını destekleyen aygıtların çoğu içeriği yaklaşık 15 - 20 kare/saniye (fps) hızında oynatır. Kare hızı 6 fps'ye kadar düşebilir. Geliştirme sırasında belgenin kare hızını hedef aygıtın yaklaşık oynatma hızına ayarlayın. Bu, içeriğin sınırlı performansla sahip bir aygıtta nasıl çalışacağını gösterir. Son halini almış SWF dosyasını yayınlamadan önce, aygıtın daha yüksek bir kare hızını desteklemesi durumunda performansı sınırlamamak için belgenin kare hızını en az 20 fps'ye ya da daha yükseğe ayarlayın.
- Eğer gotoAndPlay komutunu kullanıyorsanız, Flash istenen kareyi oynatmadan önce mevcut kare ve istenen kare arasındaki her karenin başlatılması gerektiğini unutmayın. Bu karelerden birçoğunda farklı içerik bulunuyorsa Timeline (Zaman Çizelgesi) yerine farklı film klipleri kullanmak daha verimli olabilir.
- Tüm içeriği dosyanın başına koyarak önceden yüklemek masaüstü bilgisayarlarda kullanışlı olsa da mobil aygıtlarda önceden yüklemek dosyanın başlatılmasını geciktirebilir. İçeriği dosya boyunca aralıklı olarak film kliplerinin kullanıldıklarında başlatılmasını sağlayın.

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr).

## Mobil aygıtlarda Flash Lite içeriği için ActionScript'i en iyi duruma getirme

Çoğu mobil aygıttaki işleme hızı ve bellek sınırlamaları nedeniyle, mobil aygıtlarda kullanılan Flash Lite içeriği için ActionScript geliştirirken bu ilkeleri izleyin:

- Dosyayı ve kodunu mümkün olduğu kadar basit tutun. Kullanılmayan film kliplerini kaldırın, gereksiz kare ve kod döngülerini silin ve çok fazla ya da ilgisiz kareler kullanmaktan kaçının.
- Her etkileşimde koşul kontrol edildiği için ortaya çıkan işleme süresi nedeniyle FOR döngüleri kullanmak verimsiz olabilir. Yineleme ve döngü işleme sürelerinin yükleri birbirine yakın olduğunda, döngü kullanmak yerine birden çok işlemi ayrı ayrı yürütün. Kod daha uzun olabilir ancak performans artacaktır.
- Çerçeve tabanlı döngüleri artık gerek kalmadığında hemen durdurun.
- Yoğun CPU kullanımı gerektirebileceği için mümkün olduğunda dize ve dizi işlemeden kaçın.
- Diğer yöntem çağırımlardan daha fazla işleme süresine sahip ActionScript getter ve setter yöntemlerini kullanmak yerine özelliklere her zaman doğrudan erişmeyi deneyin.
- Olayları akılcıca yönetin. Bir dinleyiciyi çağırmadan önce varolduğunu (null değil) ya da olmadığını kontrol etmek için koşullar kullanarak olay dinleyici dizileri küçük tutun. Tüm etkin aralıkları `clearInterval` yöntemini çağırarak temizleyin ve `unloadApplication` ya da `removeApplicationClip` yöntemini kullanarak içeriği kaldırmadan önce `removeListener` yöntemini çağırarak tüm etkin dinleyicileri kaldırın. Film klipi kaldırıldığında herhangi bir ActionScript işlevi SWF verilerine referans göndermeye devam ediyorsa Flash SWF veri belleğini yeniden derlemez (örneğin aralıklardan ve dinleyicilerden).
- Değişkenlere artık gerek kalmadığında bunları silin ya da bunları çöp toplama için işaretleyen `null` ayarına getirin. Gereksiz varlıklar SWF dosyasından kaldırıldığı için değişkenleri silmek çalıştırma sırasında belleğin en iyi duruma getirilmesine yardımcı olur. Değişkenleri silmek `null` olarak ayarlamaktan daha iyidir.
- Çöp toplama işleminden önce `removeListener` yöntemini çağırarak dinleyicileri nesnelere kaldırın.
- Bir işlev dinamik olarak çağırılıyorsa ve sabit bir parametre kümesi iletiyorsa `apply` yerine `call` yöntemini kullanın.
- Başlatma süresini kısaltmak için ad boşluklarını (örneğin yolları) küçültün. Paketteki her düzey bir `IF` deyimine derlenir ve yeni bir `Object` çağırısına neden olur böylece yolda daha az düzey bulunması süre kazandırır. Örneğin `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.functionName` düzeylerine sahip bir yol `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc` için bir nesnenin başlatılmasına neden olur. Bazı Flash geliştiricileri SWF kodunu derlemeden önce yolu `58923409876.functionName` gibi benzersiz bir tanımlayıcıya indirgemek için önışlemci yazılımı kullanır.
- Bir dosya aynı ActionScript sınıflarını kullanan birden çok SWF dosyasından oluşuyorsa, derleme sırasında bu sınıfları seçilen SWF dosyalarından hariç tutun. Bu yöntem dosya indirme süresini kısaltmaya ve çalıştırma zamanı bellek gereksinimlerini azaltmaya yardımcı olabilir.
- Nesne özelliğinde yapılan her değişiklik oynatıcının bir bildirim gönderilmesi gerekip gerekmediğini belirlemesini gerektirdiği için `Object.watch` ve `Object.unwatch` kullanmaktan kaçın.
- Zaman çizelgesindeki bir anahtar karede yürütülen ActionScript kodunun tamamlanması 1 saniyeden fazla sürüyorsa o kodu birden fazla anahtar karede yürütülecek şekilde bölmeyi göz önünde bulundurun.
- SWF dosyasını yayınlarken `trace` deyimlerini koddan kaldırın. Bunu yapmak için Publish Settings (Yayınlama Ayarları) iletişim kutusundaki Flash sekmesinde bulunan Omit Trace Actions (İzleme Eylemlerini Hariç Tut) onay kutusunu işaretleyin.
- Devralmak yöntem çağırma sayısını artırır ve daha fazla bellek kullanır: gerek duyduğu tüm işlevleri içeren bir sınıf, bazı işlevlerini üst sınıftan devralan bir sınıfa göre çalıştırma zamanında daha verimlidir. Bu nedenle sınıfların genişletilebilirliği ve kodun verimliliği arasında bir tasarım dengesi kurmanız gerekebilir.

- Bir SWF dosyası özel bir ActionScript sınıfı içeren (örneğin `foo.bar.CustomClass`) başka bir SWF dosyasını yükler daha sonra kaldırırsa sınıf tanımlaması bellekte kalır. Bellekten kazanmak için kaldırılan SWF dosyalarındaki tüm özel sınıfları silin. Bunun için `delete` deyimini kullanın ve tam nitelikli bir sınıf adı belirleyin, örneğin: `delete foo.bar.CustomClass`.
- Genel değişkenlerin kullanımını sınırlayın çünkü bunları tanımlayan film klipi kaldırılırsa bu değişkenler çöp toplama için işaretlenmezler.
- Standart kullanıcı arabirimi bileşenlerini (Flash'taki Components (Bileşenler) panelinde bulunur) kullanmaktan kaçının. Bu bileşenler masaüstü bilgisayarlarda çalışacak şekilde tasarlanmışlardır ve mobil aygıtlarda çalışmak üzere en uygun duruma getirilmemişlerdir.
- Mümkün olduğunda derin yuvalanmış işlevlerden kaçının.
- Mümkün olduğunda derin yuvalanmış işlevlerden kaçının. Flash Player uygulamasının masaüstü sürümleriyle karşılaştırıldığında, Flash Lite 2 varolmayan değişkenlere ilişkin referansları yavaş şekilde arar, bu da performansı belirgin şekilde etkileyebilir.
- İşlevleri adsız sözdizimi kullanarak tanımlamaktan kaçının. Örneğin `myObj.eventName = function{ ...}`. Örneğin `function myFunc { ...}; my Obj.eventName = myFunc;` gibi açıkça tanımlanmış işlevler daha verimlidir.
- Math işlevlerinin ve yüzen nokta sayılarının kullanımını en aza indirgeyin. Bu değerleri hesaplamak performansı yavaşlatır. Math rutinlerini kullanmanız gerekiyorsa değerleri önceden hesaplamayı ve bir değişkenler dizisinde depolamayı göz önünde bulundurun. Verileri bir veri tablosundan almak Flash'ın bunları çalıştırma zamanında hesaplamasından çok daha hızlıdır.

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr).

## Flash Lite dosya belleğini mobil aygıtlar için yönetme

Flash Lite bir dosyanın artık referans vermediği tüm nesneleri ve değişkenleri bellekten düzenli aralıklarla kaldırır. Bu işlem çöp toplama olarak bilinir. Flash Lite çöp toplama işlemini her 60 saniyede bir ya da dosya bellek kullanımı aniden %20 ya da daha üstüne çıktığında çalıştırır.

Flash Lite uygulamasının çöp toplama işlemini nasıl ve ne zaman yapacağını kontrol edemeseniz de gerekmeyen belleği istediğinizde boşaltabilirsiniz. Zaman çizelgesi değişkenleri ya da genel değişkenler için, ActionScript nesnesinin kullandığı belleği boşaltmak için `delete` deyimini kullanın. Yerel değişkenler için, örneğin bir işlev tanımı içinde tanımlanmış bir değişken için, bir nesnenin belleğini boşaltmak üzere `delete` deyimini kullanamazsınız ancak bu nesneye referans gönderen değişkeni `null` olarak ayarlayabilirsiniz. Bu işlem, nesneye başka referans olmaması koşuluyla nesnenin kullandığı belleği boşaltır.

Aşağıdaki iki kod örneği, nesne belleklerinin, o nesnelere referans gönderen değişkeni silerek nasıl boşaltılacağını göstermektedir. İlk örneğin bir zaman çizelgesi değişkeni ve ikincisinin bir genel değişken oluşturması dışında bu örnekler aynıdır.



```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Daha önce belirtildiği gibi yerel bir işlev değişkeninin kullandığı belleği boşaltmak için `delete` deyimini kullanamazsınız. Bunun yerine değişken referansını `null` olarak ayarlayın, bu `delete` ile aynı etkiye sahiptir.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr).

## Mobil aygıtlar için Flash Lite uygulamasında veri yükleme

Mobil aygıtlar için dosya geliştirirken bir defada yüklemeyi hedefleyeceğiniz veri miktarını en aza indirgeyin. Flash Lite dosyasına dış veri yüklüyorsanız (örneğin `XML.load` kullanarak), gelen veri için yetersiz bellek ayrılmışsa aygıtın işletim sistemi “bellek arızası” hatası verebilir. Kalan belleğin toplam miktarı yeterli olsa da bu durum ortaya çıkabilir.

Örneğin bir dosyanın 100 KB olan bir XML dosyası yüklemeyi denediğini, ancak aygıtın işletim sisteminin gelen veri akışını işlemek için yalnızca 30 KB ayırdığını varsayın. Bu durumda Flash Lite kullanıcıya yeterli bellek olmadığını belirten bir hata mesajı görüntüler.

Büyük miktarda veri yüklemek için veriyi küçük parçalar halinde, örneğin birkaç XML dosyasında gruplayın ve her parça için birkaç veri yükleme çağrısı yapın. Her veri parçasının boyutu ve buna bağlı olarak yapmanız gereken veri yükleme çağrısı sayısı aygıt ve dosyaya göre değişir. Veri isteği sayısı ve bellek arızası arasında uygun bir denge belirlemek için dosyaları çeşitli hedef aygıtlarda test edin.

En uygun performans için mümkünse XML dosyalarını yüklemekten ve bölümlere ayırmaktan kaçının. Bunun yerine verileri basit ad/değer çiftlerinde depolayın ve verileri `loadVars` kullanarak bir metin dosyasından ya da daha önce derlenmiş SWF dosyalarından yükleyin.

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr)

## Sınıfları Flash Lite için derleme işlemini dışında tutma

Bir SWF dosyasının boyutunu küçültmek için sınıfları derlemenin dışında tutmayı ancak yazım kontrolü için bunlara erişme ve bunları kullanma yeteneğini korumayı göz önünde bulundurun. Örneğin, özellikle aynı sınıflardan birçoğuna erişenler olmak üzere, birden çok SWF dosyası ya da paylaşılan kitaplık kullanan bir dosya geliştiriyorsanız bunu deneyin. Sınıfları hariç tutmak o dosyalarda sınıfların yinelenmesini önlemeye yardımcı olur.

- 1 Yeni bir XML dosyası oluşturun.
- 2 XML dosyasını `FLA_dosyadı_exclude.xml` olarak adlandırın, burada `FLA_dosyaadı` FLA dosyasının .fla uzantısız adıdır. Örneğin FLA dosyası `satışStoklar.fl` ise XML dosya adı `satışStoklar_exclude.xml` olmalıdır.
- 3 Bu dosyayı FLA dosyasıyla aynı dizine kaydedin.
- 4 Aşağıdaki etiketleri XML dosyasına yerleştirin:

```
excludeAssets>
  <asset name="className1" />
  <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

Burada `<asset>` etiketlerindeki ad nitelikleri için belirlenen değerler SWF dosyasının dışında tutulması gereken sınıfların adlarıdır. Dosya için gerektiği kadar ekleyin. Örneğin aşağıdaki XML dosyası `mx.core.UIObject` ve `mx.screens.Slide` sınıflarını SWF dosyasının dışında tutar:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz. [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_tr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr)

# Dizin

## Numaralar

3B 141  
 çevirme 141, 143  
 dönüş 141, 144  
 Perspektif Açısı özelliği 146  
 Ufuk Noktası özelliği 148  
 3B Çevirme aracı 143  
 3B Dönüş aracı 144

## A

Aç komutu 43  
 Açıklaştıran harmanlama modu 247  
 ActionScript  
 ekran okuyucu algılama 322  
 ekran okuyucular için sekme ve okuma  
 sırası 322  
 ekranlar için sınıf 332  
 ekranlar ve 336  
 erişilebilirlik özellikleri 321  
 formatlama 348  
 Komut Dosyası Yardımcısı ile  
 oluşturma 345  
 mobil aygıtlarda 462  
 tercihleri düzenleme 344  
 yayınlama ayarları 382  
 ActionScript düzenleme  
 bul aracı 351  
 escape kısayol tuşları 351  
 gizli karakterleri gösterme 351  
 kod ipuçları 358  
 komut dosyalarını içe ve dışa aktarma 353  
 komut dosyalarını iğneleme 354  
 satır numaraları 350  
 sözdizimini denetleme 352  
 sözdizimini vurgulama 349  
 ActionScript için hata ayıklayıcı 370  
 ActiveX kontrolleri 390  
 ad alanları, konfig 386  
 adımları geri alma  
 Geçmiş paneliyle 29  
 ve yineleme 28  
 ve yineleme, ekranlar ile 331  
 adlar, erişilebilirlik için seçme 315  
 Adobe After Effects  
 Flash'la entegrasyon 302

Adobe AIR 409  
 uygulama dosyaları 411  
 uygulama tanımlama dosyası 415  
 uygulamaları imzalama 416  
 yükleyici dosyalar 411  
 Adobe Authorware, içinde bir Flash SWF  
 dosyası oynatma 390  
 Adobe ConnectNow 15  
 Adobe Director, içinde bir Flash SWF  
 dosyası oynatma 390  
 Adobe Dreamweaver  
 Flash'la entegrasyon 47  
 için SWF dosyalarını güncelleme 423  
 Adobe Drive  
 Version Cue ile kullanma 48  
 Adobe Exchange 3  
 Adobe Fireworks  
 dosya içe aktarma 67  
 içe aktarılmış bitmap görüntülerini  
 düzenleme 89  
 PNG dosyaları, içe aktarma 67  
 Adobe Flash  
 Adobe Premiere Pro'yla entegrasyon 301  
 After Effects'le entegrasyon 302  
 çıkma 46  
 Dreamweaver'la entegrasyon 47  
 Flash içeriğini mobil aygıtlar için en iyi  
 duruma getirme 458  
 Illustrator'la entegrasyon 70  
 mobil içerik oluşturma 47  
 Adobe Flash Player  
 bağlam menüsünden yazdırma 51  
 bağlam menüsünü özelleştirme 387  
 değiştirme ve kaldırma 391  
 dosya formatı 389  
 dosyaları içe aktarma 65  
 düzeyler 180  
 ekran okuyucular için varsayılan okuma  
 sırası 317  
 erişilebilirlik ve 311  
 güvenlik 392  
 hata ayıklama sürümü 360  
 için web sunucusu konfigüre etme 392  
 metin kodlaması 269  
 simülasyonu indirme 458  
 Unicode desteği 269  
 Adobe Flex 57

Adobe FreeHand  
 dosya içe aktarma 65  
 dosyaları dışa aktarma 427  
 İçe Aktarma Ayarları iletişim kutusu 66  
 pano ile içe aktarma 127  
 Adobe Illustrator  
 AI dosyalarını dışa aktarma 425  
 AI dosyalarını içe aktarma 74  
 dosyaları Flash'ta içe aktarma 71  
 Flash ile uyumluluk 70  
 Flash'la entegrasyon 70  
 içe aktarma hakkında 69  
 içe aktarma tercihleri 73  
 Katmanlar paneli 77  
 kopyala ve yapıştır 79  
 nesne içe aktarma seçenekleri 76  
 uyumsuz efektleri düzeltme 77  
 Adobe Illustrator dosyaları  
 Flash kütüphanesine içe aktarma 72  
 içe aktarma 74  
 içe aktarma tercihleri 73  
 Adobe Photoshop  
 dosya içe aktarma 80  
 dosyaları dışa aktarma 423  
 Flash ile uyumluluk 80  
 içe aktarma tercihleri 85  
 Adobe Premiere Pro  
 Flash'la entegrasyon 301  
 Adobe Ürün Geliştirme Programı 1  
 Adobe Version Cue  
 hakkında 48  
 ADPCM sıkıştırması, sesler için 286  
 After Effects. *Bkz.* Adobe After Effects  
 ağaç yapıları, için klavye kısayolları 35  
 ağırlık, çizgiler için 134  
 AI dosyaları. *bkz.* Adobe Illustrator  
 dosyaları  
 AI içe aktarıcı, Katmanlar paneli 77  
 AIFF sesleri, içe aktarma 280  
 akış  
 performansı test etme 457  
 ses 280  
 Akış Grafiği, Bant Genişliği  
 Profili'nde 458  
 Akış seçeneği, ses için 282  
 alan dolgusu 135

- Alfa efekti
  - kısmi saydamlık 404
  - örnek özelliği 155
- align niteliği 399
- alt ekranlar
  - görüntüleme 328
  - hakkında 325
  - Sahne Alanı'nda taşıma 332
- Alt ekranlar için Ekranı Gizle seçeneği 328
- alt nesneler, erişilebilir yapma 314
- Alt Nesneleri Erişilebilir Yap seçeneği
  - film klipleri ve 317
  - hakkında 314
- Alt Seçim aracı
  - çapa noktalarını gösterme 112
  - çizgi parçalarını ayarlama 108
- ana araç çubuğu 18
- Ana Kare Ekle komutu 215
- Ana Kare komutu 215
- ana kareler
  - arası doldurulan kare dizilerinde sürüklenme 216
  - boş oluşturma 215
  - ekleme 215
  - hareket arası doldurma 218
  - kaldırma 215
  - kareler, dönüştürme 216
  - oluşturma 215
  - süre, uzatma 215
- Ana Kareyi Temizle komutu 216
- anahatlar
  - katmanlarda renk değiştirme 179
  - olarak katman içeriklerini görüntüleme 179
- Anahatlar komutu 450
- Anahtar Kare Ekle komutu 174
- Anahtar kare komutu 174
- anahtar kareler
  - animasyon, kare kare 223
  - boş oluşturma 174
  - ekleme 174
  - gezen 201
  - ikisi arasındakini seçme 121
  - kaldırma 175
  - kare kare animasyon 223
  - karelere dönüştürme 176
  - kullanma 174
- Anahtar Kareyi Temizle komutu 176
- animasyon
  - Ayrıca bkz.* animasyonlar, animasyon kareleri
  - bir hareket yolundan katmanların bağıntı çözme 219
  - Bir Kez Oynat seçeneği 157
  - birden çok kareyi düzenleme 224
  - çoklu kare görünümü 223
  - dizisini ters çevirme 216
  - erişilebilirlik ve 313
  - film klipi sembolüne dönüştürme 151
  - grafiklerle film kliplerinin karşılaştırması 157
  - hareket hazır ayarları 192
  - için hareket yolları 218
  - içinde ana kareler oluşturma 215
  - IK poz katmanları 236
  - kare hızları 186
  - kare kare 223
  - kareler ekleme 215
  - kareleri çoklu kare görünümü anahatları olarak görüntüleme 223
  - katmanları bir hareket yoluna bağlama 219
  - kaydetme 192
  - kitaplık ögesini ana karenin üzerine sürüklenme 216
  - klasik aralar ve ara hareketler 192
  - Tek Kare seçeneği 157
  - ters kinematik 228, 235, 236
  - Zaman Çizelgesi'nde kareleri düzenleme 215
  - Zaman Çizelgesi'ndeki kareler 187
  - Zaman Çizelgesi'ndeki kareleri değiştirme veya silme 215
- Animasyon İçin Kenar Yumuşatma seçeneği 251
- animasyon, ara doldurma
  - gruplar 216
  - örnekler 216
  - tür 216
- animasyonlar
  - mobil aygıtlarda 459
- animasyonlu GIF dosyaları
  - dışa aktarma 425
  - içe aktarma 65
  - yayınlama 403
- ara doldurma
  - bir yol boyunca 218
  - hareket 216
  - için hareket yolları 218
  - şekil 186, 224
  - sembol renkleri 216
- ara hareketler
  - ActionScript 3.0 olarak kopyalama 206
  - hareket hızı 211
  - hareket hızı eğrilerini düzenleme 214
  - hareket yolları 198
  - kopyalama ve yapıştırma özellikleri 205
  - oluşturma 195, 196
  - özellik anahtar karelerini düzenleme 210
- ara yayılma alanları
  - düzenleme 202
  - kopyalayıp yapıştırma 205
- araç çubuğu, özelleştirme 19
- Araç Çubuğunu Özelleştir komutu 19
- araç ipuçları. *Bkz.* kod ipuçları
- Araç İpuçlarını Göster tercihi 38
- araçlar
  - Alt Seçim 107
  - araç çubuğunu özelleştirme 19
  - Boya Kovası 135
  - Çizgi 99
  - ÇokgenYıldız 102
  - Damlalık 135
  - Dikdörtgen 99
  - El 17
  - Fırça 102
  - görüntüleme 19
  - İşaretçi 98, 122
  - Kalem 104
  - Kement 121
  - Kurşun Kalem 102
  - Mürekkep Şişesi 135
  - Oval 99
  - Seçim 120
  - seçme 19
  - Serbest Dönüştürme 116
  - Silgi 114
  - Yakınlaştırma 16
- Araçlar paneli, kullanma 19
- Araçlar paneli, yapılandırma 9
- arası doldurulan animasyon 190
- arası doldurulan kareler, içinde ana kareleri sürüklenme 216
- arka plan rengi 44
- Aşağı durumu, düğmeler 166
- ata ekran, hakkında 325
- Authorware. *Bkz.* Adobe Authorware
- AutoCAD DXF dosyaları, içe aktarma 67
- AutoCAD DXF Görüntüsü 426

AVI dosyaları, dışa aktarma 429  
aygıt fontları 252, 264  
Aygıt Fontu yayınlama ayarları 396

## B

Bağdaşık renk paleti 404  
bağlam duyarlı Yardım 342  
bağlam menüleri  
  ekranlar için 328  
  Flash Player'da özelleştirme 387  
  hakkında 20  
Bağlama aracı 234  
Bağlantı seçeneği  
  font sembolü için 258  
  sesler için 88  
Bant Genişliği Profili  
  ayarlar 457  
  hakkında 456  
  Zaman Çizelgesi grafiği 457  
base niteliği 400  
Basit Düğmeleri Etkinleştir komutu 167  
Başka Komutlar Al seçeneği 31  
Başlangıç Zamanı kontrolü, sesler için 284  
Başlat seçeneği, ses için 282  
Başlatırken tercihleri 37  
Batı klavyesinde Asya karakteri girişi 272  
belge düzenleme modu 17, 151, 152  
belge en iyileştirme  
  oynatma için 449  
belge en iyileştirmesi  
  metin ve fontlar 449  
  öğeler ve çizgiler 449  
  renkler 449  
Belge komutu 43  
belge sınıfı 383  
belge, ayarlama  
  arka plan rengi 44  
  boyutlar 43  
  cetvel birimleri 44  
  kare hızı 43  
  özelliklerini 43  
  Sahne Alanı boyutu 43  
belgeler  
  Anahatlar görünümü 450  
  arka plan rengi, ayarlama 44  
  bağlam menüsü, özel 387  
  boyut raporu, oluşturma 458  
  boyutlar, ayarlama 43  
  cetvel birimleri, ayarlama 44  
  çıkarken kaydetme 46

çıkma, sırasında kaydetme 46  
değiştirme 43, 44  
düzeyler 180  
ekran hiyerarşisi 325  
Flash MX formatında kaydetme 46  
Flash Player, içine yükleme 180  
Flash Player'a yükleme 180  
Flash'ı kaydetme 45  
form uygulaması 325  
görünümü hızlandırma 450  
Hızlı görünümü 450  
kare hızı, ayarlama 43  
Kenar Yumuşatma görünümü 450  
öğeler ve çizgiler, en iyileştirme 449  
Özellik denetçisi, içinde değiştirme 44  
özelliklerini, ayarlama 43  
renkler, en iyileştirme 449  
şablon olarak kaydetme 45  
şablon, olarak kaydetme 45  
şablon, oluşturma 43  
şablondan oluşturma 43  
Sahne Alanı boyutu, ayarlama 43  
silinmiş satırlar ve öğeler, kaldırma ve kaydetme 28  
slayt sunumu 325  
Tam görünümü 450  
yeni pencere açma 43  
bellek  
  mobil aygıtlarda yönetme 463  
beni oku dosyası 2  
bgcolor niteliği veya parametresi 399  
bileşenler  
  ekranlar ve 337  
  erişilebilirlik ve 323  
  Kütüphane panelinde 158  
  MediaController 306  
  MediaDisplay 306  
  MediaPlayback 306  
bileşenler, Flex için oluşturma 374  
Bilgi paneli  
  içinde örnek bilgisi 157  
  kullanarak nesneleri taşıma 126  
Bir Kez Oynat seçeneği 157  
birden çok dil, komut dosyalarında kullanma 354  
Birden Çok Kareyi Düzenle düğmesi 224  
Bit Hızı seçeneği, mp3 ses sıkıştırması için 286  
Bitiş Zamanı kontrolü, sesler için 284

bitmap dolguları  
  dönüştürme 136  
  uygulama 135  
bitmap görüntüler  
  mobil aygıtlar için sıkıştırma 460  
  mobil aygıtlarda 459  
bitmap görüntüleri  
  bulma ve değiştirme 61  
  doldurulmuş alanları değiştirme 90  
  düzenleme 89  
  içe aktarırken saydamlığı koruma 64  
  içe aktarma 87, 127  
  JPEG veya PNG dosyaları olarak sıkıştırma 88  
  kenar yumuşatma 38, 88, 450  
  özelliklerini ayarlama 88  
  parçalama 89  
  sıkıştırma seçeneklerini ayarlama 88  
  vektör grafiklerine dönüştürme 90  
  vektör grafikleriyle karşılaştırma 92  
Bitmap Özellikleri iletişim kutusu 88  
Bitmapi İzle komutu 90  
BMP dosyaları  
  dışa aktarma 426  
  içe aktarma 65  
Boş Ana Kare Ekle komutu 215  
Boş Ana Kare komutu 215  
Boş Anahtar Kare Ekle komutu 174  
Boş Anahtar Kare komutu 174  
Boşluk Boyutu değiştiricisi, Boya Kovası aracı 136  
Boya Kovası aracı  
  Boşluk Boyutu değiştiricisi 136  
  ile dolgu uygulama 135  
boyama  
  Boya Kovası aracıyla boşlukları kapatma 136  
boyut raporu 458  
Boyut Raporu Oluştur seçeneği 458  
boyutlar  
  belge için ayarlama 43  
  belge için varsayılan 43  
  Flash SWF dosyası yayınlama 395  
bu belgenin hedef kitlesi 27  
Bul ve Değiştir  
  bitmap görüntüleri 61  
  ekranlar 331  
  fontlar 59  
  genel bakış 58  
  metin 58  
  renkler 60

ses 61  
video 61  
Bulanıklaştır filtresi 244  
büyütme (yakınlaştırma) 16

## Ç

çağırma yığını 372  
çalışma alanı  
  hakkında 7  
Çalışma Alanını Kaydet komutu 14  
Çalışma Alanını Sil komutu 14  
çalışma alanları, özelleştirme 14  
Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin Dışa Aktar seçeneği 164  
Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin İçe Aktar seçeneği 165  
Canlı Efektler, etkinleştirme veya devre dışı bırakma 241  
çapa noktaları  
  ayarlama 108  
  ekleme 107  
  iteleme 107  
  köşe ve eğri arasında dönüştürme 108  
  şekillerde gösterme 112  
  silme 107  
  sürükleme 108  
  taşıma 107  
  türleri 94  
Çarp harmanlama modu 247  
Cetvel Birimleri menüsü 44  
cetveller  
  hakkında 17  
çevirme, 3B 141  
çevrimiçi kaynaklar 3

## Ch

Çizgi aracı 99  
Çizgi Stili iletişim kutusu 134  
çizgiler  
  bağlıları seçme 121  
  çizim, Kalem aracıyla 105  
  dolgulara dönüştürme 114  
  düzleme 113  
  kaldırma, Silgi aracı ile 114  
  Mürekkep Şişesi aracıyla değiştirme 135  
  Silgi aracı ile kaldırma 114  
  stil ve ağırlık seçme 134  
  yeniden şekillendirme 93  
Çizgileri Bağla tercihi 98  
Çizgileri Dolgulara Dönüştür komutu 114  
Çizgileri Tanı tercihi 98

çizgileri ve şekilleri yeniden şekillendirme 112  
çizim  
  ayarlar, çizgi parçaları 108  
  çapa noktaları 104, 108, 112  
  çizgi bitiş noktaları, yapışma 98  
  çizgi bitiş noktalarına yapışma 98  
  çizgiler, düz 99  
  çizgileri dolgulara dönüştürme 114  
  çizgileri düzleme ve düzgünleştirme 113  
  çizgileri ve şekilleri yeniden şekillendirme 112  
  çizgileri veya şekilleri silme 114  
  çokgenler ve yıldızlar 102  
  dolgu kenarlarını yumuşatma 114  
  dolgulara dönüştürme, çizgiler 114  
  eğri noktaları ve köşe noktaları 107  
  eğriler, düzgünleştirme 98  
  eğriler, en iyileştirme 114  
  etkileşimli giriş 92  
  fırça konturları 102  
  Kalem aracı 104  
  kesin çizgiler ve eğriler 104  
  Kesiştir komutu 120  
  Kırp komutu 120  
  Kurşun Kalem aracı 102  
  nesneler, yapışma 124  
  nesnelere ve piksellere yapışma 124  
  nesneleri bir araya getirme 119  
  ovaler ve dikdörtgenler 99  
  pikseller, yapışma 125  
  şekiller üzerinde çapa noktalarını gösterme 112  
  şekiller, değiştirme 114  
  şekilleri genişletme 114  
  tıklatma hassasiyeti toleransı 98  
  Topla komutu 119  
  yeniden çizim ve düzleme için toleranslar 98  
  yıldızlar 102  
  yollar, Kalem aracıyla 105  
  yuvarlak köşeli dikdörtgenler 101  
  Zimbala komutu 120  
Çık komutu 46  
Çıktı paneli 368  
  Değişkenleri Listele komutu 365  
  görüntüleme 369  
  içerikleri kopyalama 369  
  Nesneleri Listele komutu 365  
  seçenekler 369  
  ve trace deyimi 369

classid niteliği 398  
codebase niteliği 398  
çoğaltma  
  semboller 152  
çok dilli metin  
  Dizeler paneliyle oluşturma 270  
  genel bakış 268  
  hakkında 265, 274  
  #include eylemi ve 278  
  kodlama dili 268  
  metin değişkenleri 279  
  system.useCodepage özelliği 268  
  Unicode olmayan harici dosyalar ve 268  
  XMLConnector bileşeni 279  
çok dilli metinde #include eylemi 278  
Çok Satırlı seçeneği, dinamik metin için 255  
Çokgen modu, Kement aracı için 121  
ÇokgenYıldız aracı 102  
çoklu kare görünümü 223  
Çoklu Kare Görünümü Anahatları düğmesi 223  
çoklu kare görünümü işaretleyiciler  
  görünümünü değiştirme 224  
çoklu kare görünümü işaretleyicileri taşıma 223  
Çoklu Kare Görünümü İşaretleyicileri Değiştir düğmesi 224

## Đ

dağıtma  
  Flash SWF dosyaları 389  
  nesneleri katmanlara 189  
  nesneleri üste, alta, sola, sağa veya merkeze 123  
Damlalık aracı 135  
davranışlar  
  ekran geçişleri 335  
  ekranda gezinme ve kontrol 334  
  Film Klibini Çoğalt 171  
  Film Klibini Sürüklemeyi Başlat 171  
  Film Klibini Sürüklemeyi Durdur 171  
  Geriye Doğru Gönder 171  
  Geriye Gönder 171  
  Grafik Yükle 171  
  hakkında 347  
  Harici Film Klibi Yükle 171  
  ile örnekleri kontrol etme 170  
  İleri Getir 171  
  Kareye veya etikete GitVeDurdur 171  
  Kareye veya etikete GitVeOynat 171  
  Öne Getir 171

- video, ekleme ve konfigüre etme 305
- video, video oynatmayı kontrol etme 305
- Değişken seçeneği, dinamik metin için 256
- değişkenler 372
  - adlandırma 358
  - Hata Ayıklayıcı'da değiştirme 363
  - HTML şablonu 419
  - ve Hata Ayıklama Gözlem listesi 363
  - ve Hata Ayıklayıcı Değişkenleri sekmesi 363
- Değişkenler sekmesi, Hata Ayıklayıcı 363
- Değişkenleri Listele komutu 365
- değiştirme
  - bitmap, ses veya video dosyaları 61
  - fontlar 59
  - metin 58
  - renkler 60
- degrade dolgular
  - düz renklerle çalışma 131
  - içe ve dışa aktarma 130
  - oluşturma veya düzenleme 132
  - uygulama 135
- degrade eğim filtresi, uygulama 246
- degrade işaretçileri 132
- degrade ışıma filtresi, uygulama 245
- degrade renkleri 132
- Degradeleri Kaldır seçeneği 404, 406
- deneme sürümleri 3
- denemeler 3
- derlenmiş klip, Kütüphane panelinde 158
- derleyici uyarıları 372
- devicefont parametresi 397
- deyimler
  - trace 369
  - yeniden sıralama 346
- Dikdörtgen aracı
  - hakkında 99
  - Yuvarlak Dikdörtgen değiştiricisi 101
- Dikey Çevir komutu 119
- dikey metin
  - akış 255
  - tercihler 256
- diller, komut dosyalarında birden çok kullanma 354
- dinamik metin
  - hakkında 250
  - HTML seçeneği 256
  - seçenekleri ayarlama 255
- dinamik metin alanları
  - için erişilebilir tanımlar 317
- Director. *Bkz.* Adobe Director
- Dizeler paneli
  - dilleri seçme 270
  - dize ekleme 271
  - hakkında 270
  - metin çevirme 276
  - metin düzenleme 272
  - otomatik dil algılaması 273
  - Sahne Alanı dilini değiştirme 272
  - varsayılan dil 273
  - XML dosya formatı 274
  - XML dosyası içe aktarma 277
  - yayınlama 273
- dizi erişim operatörleri, eşleşen çiftleri denetleme 353
- dışa aktarma
  - F4V 303
  - FLV 303
  - komut dosyaları ve dil kodlaması 354
  - renk paletleri 130
  - saydamlık 406
  - Windows Meta Dosyası dosyaları 426
- dışa aktarma dosya formatları 423
- Doğrusal Degrade seçeneği 132
- Dolgu Kenarlarını Yumuşat komutu 114
- dolgular
  - bitmap 89
  - Boya Kovası aracı ile uygulama 135
  - çizgilerden oluşturma 114
  - degrade 132
  - genişletme 114
  - kenarlarını yumuşatma 114
  - kilitli degrade veya bitmap, ile birlikte 139
  - kopyalama 135
  - metin için 261
  - rengini kontur rengiyle takas etme 133
  - şeffaf uygulama 133
  - varsayılan renk, seçme 133
  - yumuşatma, kenarları 114
- Dolguyu Genişlet komutu 114
- Dolguyu Kilitli değiştiricisi 139
- Dolu Noktaları Göster tercihi 109
- donanım ivmesi 393
- Döndür seçeneği, hareket arası doldurma için 217
- Döndür ve Eğrilt komutu 118
- döndürme
  - 90° 118
  - nesneler 118
- saat yönünde veya saat yönünün tersine 118
- sürükleyerek 118
- döngü
  - animasyon sıraları 157
  - erişilebilir içerik içinde 313
- Döngü seçeneği
  - hakkında 157
  - ses için 282
- dönüş, 3B 141
- Dönüştür paneli
  - ile dönüştürmeleri geri alma 119
  - ile nesneleri eğriltme 119
  - ile nesneleri kopyalama 127
- dönüştürme
  - metin 259
  - nesneler 127
- dönüştürme noktası 115
- dönüştürmeler
  - birleştirme 116
  - işaretçiler 116
- dönüştürmeleri geri alma 119
- dönüştürülmüş nesneleri eski haline getirme 119
- dosya boyutu
  - mobil aygıtlar için küçültme 465
- dosya formatları
  - alternatif formatlar 389
  - dışa aktarma 423
  - içe aktarma 65
- dosyalar
  - içe aktarma 64
- Dosyalardaki GPS bilgileri 44
- Dreamweaver için Flash SWF dosyalarını güncelleme 423
- Dreamweaver. *Bkz.* Adobe Dreamweaver
- düğme sembolleri 150
- düğmeler
  - Aşağı durumu 166
  - ayrık üzerine gelme 167
  - devre dışı bırakma ve etkinleştirme 167
  - düzenleme ve test etme 167
  - erişilebilirlik için adlandırma 316
  - etkin olanı seçme 167
  - etkinleştirme 167
  - giriş metin alanları, için erişilebilir etiketler 315
  - için erişilebilir etiketleri kapatma 319
  - için erişilebilir tanımlar ve etiketler 317
  - kare durumları 166
  - oluşturma 166

- sesler ekleme 283
- test etme 167
- Tıklatma durumu 166
- Üzeri durumu 166
- Yukarı durumu 166
- Durdur seçeneği, ses için 282
- düzenleme
  - bir nesnenin kenarlarını yumuşatma 114
  - çizgileri ve şekilleri yeniden şekillendirme 112
  - içe aktarılmış bitmap görüntüleri 89
  - katmanlar ve katman klasörleri 177
  - metin 254
  - semboller 152
- düzenleme çubuğu 18
- düzeyler
  - Flash Player'da 180
  - hedef yolunda adlandırma 183
  - mutlak yol 183
- Düzgünleştir değiştirici, Seçim aracı için 113
- Düzle değiştirici, Seçim aracı için 113
- DXF Dizisi, AutoCAD DXF Görüntüsü 426
- É**
- Effektler menüsü, Özellik denetçisinde 282
- eğim filtresi, uygulama 244
- eğriler
  - çizim, Kalem aracıyla 105
  - düzleme ve düzgünleştirme 113
  - en iyileştirme 114
  - noktaları ve teğet tutamaçlarını ayarlama 108
  - parçaları ayarlama 108
  - üzerindeki teğet tutamaçlarını sürüklemeye 108
  - yeniden şekillendirme 93
- Eğrileri Düzgünleştir tercihi 98
- eğrileri ve çizgileri düzgünleştirme 113
- eğrileri ve çizgileri düzleme 113
- eğriltme
  - Dönüştür paneli ile 119
  - nesneler 119
- eklentiler
  - Adobe Store'da 3
- Ekran Anahattı bölmesi
  - genişletme ve daraltma 327
  - gösterme ve gizleme 327
  - hakkında 327
  - içinde ekranlar seçme 328
- Ekran harmanlama modu 247
- ekran kesme 329
- ekran okuyucular
  - ActionScript ile algılama 322
  - nesneleri gizleme 319
- ekran okuyucuları
  - hakkında 310
  - için okuma ve sekme sırası oluşturma 318
  - varsayılan okuma ve sekme sırası 317
- Ekran Seç iletişim kutusu 335
- Ekranlar
  - genişlik ve yükseklik, görüntüleme 332
- ekranlar
  - ActionScript ekranı, değiştirme 332
  - ActionScript ve 336
  - adlandırma 330
  - ağaç görünümü 327
  - alt ekranlar 325, 328, 332
  - ata ekran, düzenleme 329
  - aynı düzeyde ekleme 326
  - bağlam menüsü 328
  - Belge penceresi, içinde görüntüleme 329
  - belge türleri 325
  - belge yapısı ve hiyerarşisi 325, 327
  - bileşenler ve 337
  - birden çok, seçme 329
  - Bul ve Değiştir 331
  - Ekran Anahattı bölmesi 327, 328
  - eş ekran 326
  - Film Gezini ve 328
  - Flash Form Uygulaması 325
  - Flash Slayt Sunumu 325
  - form ekranları 325
  - geçiş davranışları 335
  - geliştirme erişilebilirliği ve 331
  - geliştirme ortamı 324
  - gezinme ve kontrol için davranışlar 334
  - gezinme ve kontrol, için davranışlar 334
  - içeriği tamamen gösterme 329
  - içerikler, düzenleme 329
  - içerikleri düzenleme 329
  - ile adımları geri alma ve yineleme 331
  - ile adımları yineleme ve geri alma 331
  - iş akışı 324, 325
  - kayıt noktası 332
  - kopyalama ve kesme 329
  - örnek adı 332, 336
  - Otomatik Yapıştır seçeneği, kayıt noktası ızgarası için 333
  - Özellik denetçisi, ile kullanma 332
  - parametreler 333
- Sahne Alanı'nda alt ekran taşıma 332
- silme 330
- sınıf adı 336
- Sınıf Adı, Özellik denetçisinde 333
- slayt ekranları 325
- sürüklemeye ve bırakma 330
- taşıma 330
- tür, seçme 326
- türü seçme 326
- üst düzey ekran 325
- üst ekranlar 325
- varsayılan ekran ve örnek adları 330
- x ve y koordinatları 332
- yapıştırma 330
- yeni ekranlar ekleme 326
- yeni, ekleme 326
- yuvalanmış 327
- Ekstralar 3
- El aracı 17
- en iyi uygulamalar
  - sahneleri kullanma 181, 431
  - Zaman Çizelgesi'ni organize etme 430
- En İyileştir seçeneği 114
- en iyileştirme
  - belgeler 449
  - eğriler 114
  - GIF renkleri 404
  - PNG renkleri 406
- EPS dosyaları
  - dışa aktarma 427
  - içe aktarılmış FreeHand dosyalarında 66
  - içe aktarma 65
- erişilebilirlik
  - ActionScript ile ekran okuyucu algılama 322
  - ActionScript'i kullanarak okuma ve sekme sırası oluşturma 322
  - ActionScript'te özellikler oluşturma 321
  - Adobe Flash Erişilebilirlik web sayfası 310
  - Adobe Flash uygulamaları için seçenekler 317
  - animasyon ve 313
  - bileşenler 323
  - desteklenen konfigürasyonlar 311
  - ekran okuyucuları 310
  - ekranlar için geliştirme 331
  - erişilebilir nesneler için tanımlar 317
  - film klibi alt öğeleri için 317
  - Flash Player ve 311
  - Flash uygulamaları için başlıklar ve açıklamalar 317



- içeriği test etme 313
- için düğme ve metin alanı etiketleri 315
- için düğmeleri, metin alanlarını ve nesneleri adlandırma 316
- işitme engelli kullanıcılar ve 312
- klavye gezinimi 313
- opak penceresiz veya saydam penceresiz modları ve 311
- örnek adları ve 314
- otomatik etiketleme 315
- otomatik etiketlemeyi kapatma 319
- tüm Flash uygulamaları için tanımlama 317
- varsayılan okuma ve sekme sırası 317
- Erişilebilirlik düğmesi, Özellik denetçisinde 316
- erişilebilirlik için adlandırma 316
- Erişilebilirlik paneli
  - ad veya otomatik etiketleme 316
  - hakkında 314
  - sekme sırası 318
- eş ekran 326
- Esc Kısayol Tuşlarını Görüntüle komutu 346
- Escape kısayol tuşları 351
- Exchange 3
- Extensible Metadata Platform (Genişletilebilir Meta Veri Platformu) 44
- eylemler
  - için klavye kısayolları 346
  - kodlama standartları 432
  - seçme 346
  - silme 346
  - yazdırma 342
  - yeniden sıralama 346
- Eylemler araç kutusu
  - içindeki öğe açıklamalarını görüntüleme 346
  - içindeki sarı öğeler 349
  - ile eylem ekleme 346
  - yeniden boyutlandırma 341
- Eylemler paneli 25
  - Eylemler araç kutusu 341
  - hakkında 340
  - içinde kodlama 343
  - içindeki örnek bilgisi 157
  - Komut Dosyası bölmesi 341
  - Komut Dosyası gezgini 341
- Eylemler panelinde komut dosyalarını çözmeye 355
- Eylemler panelindeki Komut Dosyasını İğnele seçeneği 355
- eylemleri yeniden sıralama 346
- F**
  - F4V 290, 292
    - dışa aktarma 303
  - Fark harmanlama modu 247
  - Farklı Kaydet komutu 45
  - Film Gezgini
    - bağlam menüsü 26
    - Bul metin kutusu 26
    - ekranlar için 328
    - hakkında 25
    - içinde görünen öğeleri filtreleme 26
    - içindeki öğeleri seçme 26
    - içindeki örnekler 157
    - örnek bilgisi 157
    - seçenekler menüsü 26
    - sembol tanımını görüntüleme 158
  - Film Klibini Çoğalt davranışı 171
  - Film Klibini Sürüklemeyi Başlat davranışı 171
  - Film Klibini Sürüklemeyi Durdur davranışı 171
  - film klipleri
    - alt öğeler için erişilebilirlik 317
    - alt, hakkında 181
    - davranışlarla kontrol etme 170
    - değişkenleri listeleme 365
    - Hata Ayıklayıcı'da özellikleri değiştirme 364
    - hedef yoluyla kontrol etme 184
    - için erişilebilir tanımlar 317
    - içindeki Zaman Çizelgeleri 180
    - nesneleri listeleme 365
    - oluşturma, sembol örnekleri 154
    - sembol örnekleri, oluşturma 154
    - semboller 150
    - üst, hakkında 181
    - üst-alt ilişkisi 181
    - yuvalama 180
  - Filmi Erişilebilir Yap seçeneği 317
  - Filmi Test Et komutu 167, 361, 457
  - filtreler 244
    - Flash Player performansı 240
    - hakkında 239
    - hareketlendirme 239
    - hazır ayarlar kaydetme 242
    - Pixel Bender 240
    - uygulama 240, 244, 245, 246
  - Fireworks. *Bkz.* Adobe Fireworks
  - Fırça aracı
    - boyama modları 103
    - Dolguyu Kilitli değiştiricisi 139
    - fırça boyutu ve şeklini ayarlama 103
    - ile boyama 102
    - Wacom basınca duyarlı tablet 103
  - FLA dosyaları
    - kaydetme 45
    - yazdırma 49
  - FLA dosyalarını derleme 57
  - Flash Form Uygulaması 325
  - Flash içeriği oynatma 391
  - Flash içeriği, hizalama ve kırpma 397
  - Flash MX formatı, olarak kaydetme 46
  - Flash Player için bir sunucu konfigüre etme 392
  - Flash Player. *Bkz.* Adobe Flash Player
  - Flash Projesi paneli 52
  - Flash Slayt Sunumu 325
  - Flash SWF dosyaları
    - dağıtma 389
  - Flash SWF dosyalarını konuşlandırma 389
  - Flash uygulamaları
    - erişilebilirlik için adlandırma 316
  - Flash. *Bkz.* Adobe Flash
  - FlashType
    - Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma seçeneği 251
    - özel kenar yumuşatma 251
  - Flex 57
  - Flex bileşenleri 374
  - Flex meta verileri 375
  - FLV
    - dışa aktarma 303
  - FLV dosyaları
    - dinamik olarak harici oynatma 304
    - dışa ve içe aktarma 427
  - Font Eşleme Varsayılanı tercihi 37
  - font sembolü
    - için Bağlantı seçeneği 258
    - için kimlik dizesi 258
  - font yükleme 2
  - fontlar
    - aygıt 264
    - bulma ve değiştirme 59
    - en iyileştirme 449
    - eşleme 260
    - font sembolleri oluşturma 257
    - gömme 264

gömülü olanların aralığını seçme 266  
 gömülü ve aygıt 252  
 metin niteliklerini ayarlama 261  
 özellikler 261  
 seçme 261  
 Unicode 265  
 form ekranları 325  
 belge yapısı ve 325  
 görünür parametre 334  
 hakkında 325  
 için ActionScript sınıfı 332  
 içinde form uygulaması 325  
 varsayılan görünürlük 334  
 form uygulaması 325  
 FreeHand. Bkz. Adobe FreeHand  
 FutureSplash Player dosyaları, içe aktarma 65

## G

Geçerli Olanı Kaydet komutu 14  
 geçişler  
 ekranlar için 335  
 hareket arası doldurma 216  
 Geçmiş paneli  
 adımlar, kopyalama ve yapıştırma 30  
 adımlar, tekrarlama 29  
 genel bakış 29  
 ile ekranlar 331  
 Komut Olarak Kaydet seçeneği 30  
 komutları kaydetme 30  
 Tekrarla düğmesi 29  
 Geçmiş paneliyle adımları yineleme 29  
 Gelişmiş efekt, sembol örnekleri için 155  
 Gelişmiş Meta Dosyası dosyaları (Windows)  
 dışa aktarma 426  
 Geliştirilmiş Meta Dosyası dosyaları (Windows)  
 içe aktarma 65  
 Genel tercihler, Otomatığı Engelle veya Ekle Çıkar 107  
 Geri Al  
 düğmesi, Dönüştür panelinde 119  
 Geri Al komutu 28  
 Geri Alma Düzeyi tercihi 38  
 Geri Dön komutu 45  
 Geriye Doğru Gönder  
 davranış 171  
 komut 122  
 Geriye Gönder  
 davranış 171  
 komut 122

gezen anahtar kareler 201  
 gidiş-geliş düzenleme  
 ses 284  
 GIF dosyaları  
 dışa aktarma 425  
 GIF89a dosya formatı 403  
 içe aktarma 65  
 yayınlama 403  
 giriş metin alanları 316  
 için erişilebilir etiketleri kapatma 319  
 için erişilebilir tanımlar 317  
 giriş metin, hakkında 250  
 Git komutu 182  
 gizleme ve gösterme  
 ekran okuyuculardan nesneleri 319  
 Gölge filtresi 242  
 gölgelendiriciler 240  
 gömülü fontlar  
 seçme 266  
 XML tablosu 266  
 göreceli hedef yolu 183  
 görevleri otomatikleştirme 30  
 görüntüler  
 içe aktarma 63, 64  
 görüntüleri kareden kareye kaydetme 223  
 Görünüm menüsü, ile belge görünümünü değiştirme 450  
 görünüm, belgeyi hızlandırma 450  
 görünür parametre, form ekranı için 334  
 Gözlem sekmesi, Hata Ayıklayıcı 363  
 degrade dolgular  
 içe aktarılmış FreeHand dosyalarında 66  
 grafik nesnesi, sembole dönüştürme 159  
 grafik sembolleri  
 davranışlarla kontrol etme 170  
 hakkında 149  
 Grafik Yükle davranışı 171  
 grafikler  
 animasyon seçeneklerini ayarlama 157  
 sembol örnekleri oluşturma 154  
 yükle davranışı 171  
 gri tonlamalı görüntüler  
 içe aktarılmış FreeHand dosyalarında 66  
 Grubu Çöz komutu 123  
 Grupla komutu 123  
 gruplar  
 düzenleme 123  
 kilitleme 121  
 oluşturma 123

parçalama 123  
 seçme 121  
 Güncelle düğmesi, Ses Özellikleri iletişim kutusunda 286  
 güncelleştirmeler 3  
 güvenlik  
 Flash Player 392

## H

H.264 290, 292  
 Ham sıkıştırma, ses için 286  
 hareket arası doldurma  
 bir yol boyunca 218  
 hakkında 216  
 Hareket Arası Doldurma seçeneği 216  
 katmanları bir hareket yoluna bağlama ve bağını çözme 219  
 Hareket Düzenleyicisi 207  
 hareket hızı araları 211  
 hareket hızı eğrilerini düzenleme 214  
 özellik anahtar karelerini düzenleme 210  
 özellik eğrileri 207  
 özellik eğrilerini düzenleme 209  
 hareket hazır ayarları 192  
 dışa aktarma 195  
 içe aktarma 195  
 özizlemeler oluşturma 195  
 hareket hızı 211  
 hareket hızı eğrilerini düzenleme 214  
 Hareket Hızı seçeneği  
 özel hareket hızı eğrisi 220  
 Hareket hızı seçeneği  
 hareket arası doldurma için 217  
 Hareket Kılavuzu komutu 218  
 hareket yolları 198  
 dönüştürme 200  
 konturu farklı yapıştırma 200  
 hareket yolu  
 arası doldurulan öğeleri yönlendirme veya yapıştırma 218  
 katmanları bağlama 219  
 katmanların bağını çözme 219  
 oluşturma ve gizleme 218  
 Harici Film Klibi Yükle davranışı 171  
 harici görüntü düzenleyicisi, ve içe aktarılmış bitmapler 89  
 harici kütüphane yolu 383  
 harmanlama modları  
 hakkında 247  
 örnekler 248  
 uygulama 248

harmanlama modu ayarları 247  
 harmanlamalar, içe aktarılmış FreeHand dosyalarında 66  
 hata ayıklama 370, 372  
   Çıktı panelini kullanma 368  
   değişkenler 372  
   değişkenleri listeleme 365  
   dosyalar, şifreyle koruma 394  
   Hata Ayıklama Oynatıcısı 360  
   metin alanı özellikleri 370  
   mod 370  
   nesneleri listeleme 365  
   trace deyimi ile 369  
   uzak bir konumdan 361, 373  
   uzak dosyalar 373  
 Hata Ayıklama Oynatıcısı 360  
 Hata Ayıklayıcı  
   bağlam menüsünden seçme 362, 374  
   değişkenler 363  
   Gözlem listesi 363  
   içindeki düğmeler 367  
   kesme noktaları yerleştirme 366  
   Özellikler sekmesi 364  
   uzaktan hata ayıklamayı etkinleştirme 362, 373  
 hata gezinimi 373  
 hedef yolları  
   belirtme 184  
   düzey adları 183  
   ekleme 355  
   göreceli 183  
   hakkında 184  
   ifade 185  
   mutlak 183  
 Hedef Yolu Ekle düğmesi 184  
 height niteliği 395, 398  
 hiyerarşi, üst-alt film klipleri 181  
 Hizala paneli 123  
 hizalama  
   metin blokları 262  
   metin karakterleri 262  
   nesneler 123  
 hizalama, HTML (yayınlama ayarı) 397  
 Hızlı komutu 450  
 Hoş Geldiniz ekranı 15  
 HTML  
   etiket başvurusu 390  
   şablonlar 419  
   seçenek, dinamik metin alanları için 256

yayınlama ayarları 395  
 yayınlama şablonları 418  
 HTML Hizalaması yayınlama ayarı 397  
**I**  
 İçe Aktar komutu 64  
 içe aktarma  
   bitmap görüntüleri 87  
   dosya dizisi 64  
   dosyaları geçerli Flash belgesine 64  
   FLV dosyaları 300, 427  
   FreeHand ve Fireworks PNG dosyaları 63  
   komut dosyaları, ve dil kodlaması 354  
   QuickTime 4 destekli formatlar 65  
   renk paletleri 130  
   saydamlıklı bitmapler 64  
   sesler 280  
   SWF 304  
   TGA dosyaları 65  
   TIFF dosyaları 65  
   vektör veya bitmap dosyaları 65  
 İçe Aktarmaya Karşı Korumayı seçeneği 394  
 İçerik Eşleştirme seçeneği 43  
 İleri Getir  
   davranış 171  
   komut 122  
 Illustrator. Bkz. Adobe Illustrator  
 İndirme Ayarları komutu 457  
 indirme hızı, test için 457  
 indirmeler  
   güncellemeler, eklentiler ve deneme sürümleri 3  
 İndirmeyi Simüle Et komutu 457  
 Internet Explorer 390  
 IPTC 44  
 İşaretçi aracı, seçeneklerini ayarlama 98, 122  
 İzgarayı Göster komutu 18  
 ışıma filtresi, uygulama 244  
 ızgaralar 18  
 ızgaralar, hakkında 18

**J**  
 JavaScript, alert deyimi 369  
 JPEG blok kaldırma 393  
 JPEG dosyaları  
   içe aktarma 65  
   yayınlama 405

**K**  
 kaldırma  
   ekranlar 330  
 Kalem aracı  
   eğri çizme 105  
   eğri noktaları 107  
   geçiş geçersiz kılma 107  
   ile çapa noktalarını ayarlama 108  
   işaretçi 109  
   köşe noktaları 107  
   kullanma 104  
   tercihler 109  
 Kalem Önizlemesini Göster tercihi 109  
 Kalite seçeneği, mp3 ses sıkıştırması için 287  
 karakter aralığı 262  
 karakter konumu 262  
 Kare Görünümü menüsü 22  
 kare hızı  
   animasyonda 186  
   ayarlama 44  
 Kare Hızı seçeneği 43  
 kare kare animasyon 223  
 Kare komutu 174, 215  
 kareler  
   ana kareler, dönüştürme 216  
   ana kareleri dönüştürme 216  
   anahtar kareleri dönüştürme 176  
   animasyon, içinde düzenleme 215  
   animasyon, Zaman Çizelgesi'ndeki 187  
   animasyonun içinde düzenleme 215  
   Bant Genişliği Profili'yle performansı test etme 457  
   birden çoğunu düzenleme 224  
   çoklu kare görünümü 223  
   çoklu kare görünümü anahtarları olarak görüntüleme 223  
   ekleme 174, 215  
   görüntüler, içinde kaydetme 223  
   görünümü değiştirme 22  
   içeriği görüntüleme 16  
   içinde görüntüleri kaydetme 223  
   kaldırma 175, 215  
   kopyalama 175, 215  
   mobil aygıtlarda 461  
   yapıştırma 215  
   yazdırma 51  
   Zaman Çizelgesi'nde sürükleme 215  
   Zaman Çizelgesinde gösterilenler 20, 174  
 Kareler düğmesi, Zarfı Düzenle'de 284  
 Kareleri Kaldır komutu 215

- Kareleri Kopyala komutu 175, 215
- Kareleri Yapıştır komutu 175, 215
- Kareye veya etikete GitVeDurdur davranışı 171
- Kareye veya etikete GitVeOynat davranışı 171
- Kareyi Göster komutu 16
- Kareyi Kaldır komutu 175
- Karıştırıcı paneli 131
- Katman Ekle komutu 177
- katman klasörleri
  - düzenleme 177
  - içeriğini kopyalama 178
  - kilitleme 178
  - oluşturma 177
  - organize etme 177
  - silme 178
  - sırasını değiştirme 177
  - yeniden adlandırma 177
- Katman komutu 177
- katmanlar
  - anahat rengini değiştirme 179
  - düzenleme 177
  - gizleme ve gösterme 179
  - görüntüleme 179
  - hakkında 176
  - ilave katmanları maskeleme 227
  - Katman Ekle düğmesi 177
  - katman klasörü ekleme 177
  - kilitleme 178
  - kılavuz katmanlar 180
  - kılavuzlu 219
  - kopyalama 178
  - maske 226
  - maskelenmiş katmanların linkini çözme 227
  - oluşturma 177
  - organize etme 177
  - seçme 121, 178
  - silme 178
  - sırasını değiştirme 177
  - yeniden adlandırma 177
  - yüksekliğini değiştirme 23
- Katmanlara Dağıt komutu 189
- katmanları kilitleme 178
- kayan metin 258
- Kaydet komutu 45
- Kaydet ve Sıkıştır komutu 28
- kaydetme
  - belgeler 45
  - belgeleri şablonlar olarak 45
  - ve silinen öğeleri kaldırma 28
- kayıpsız sıkıştırma, bitmapler için 88
- kayıt noktası
  - değiştirme 153
  - koordinatları görüntüleme 157
- kaynak yolu 383
- Kement aracı
  - Çokgen modu 121
  - ile nesne seçme 121
  - Sihirli Değnek Ayarları değiştiricisi 90
  - Sihirli Değnek değiştiricisi 90
- Kemik aracı 230, 231
- kenar boşlukları, metin 262
- kenar yumuşatma
  - aygıt fontları 251
  - bitmapler 450
  - dışa aktarılmış GIF 404
  - dışa aktarılmış PNG 406
  - metin 450
  - özel 251
  - panodaki nesneler 127
  - şekiller 450
- Kenar Yumuşatma komutu 450
- Kenarları Gizle komutu 122
- Kenarlık ve Arka Plan Çiz seçeneği, dinamik metin için 256
- Kes komutu 127
- Kesin İmleçleri Göster tercihi 109
- kesme noktaları
  - hakkında 366
  - XML dosyası 366
  - yerleştirme ve kaldırma 366, 371
  - yerleştirme ve kaldırma, Eylemler panelinde 366
- Kilitle komutu 121
- kimlikler, seslere atama 88
- kılavuz katmanlar 180
- kılavuzlar
  - kullanma 17, 18
- Kılavuzlu seçeneği 219
- Kıs seçenekleri, ses için 282
- Kısayolları Özelleştir iletişim kutusu 41
- klasörler
  - Kütüphane panelinde 160
  - yeniden adlandırma, projeler içinde 54
- klavye kısayolları
  - ActionScript'te kodlama 319
  - ağaç kontrolleri için 35
  - ekleme ve kaldırma 41
  - eylemler için 346
  - iğnelenmiş komut dosyaları için 355
  - iletişim kutusu kontrolleri için 34
  - Kısayol seçeneği, Erişilebilirlik paneli üzerinde 315
  - kütüphane öğeleri için 35
  - oluşturma 319
  - özelleştirme 40
  - Özellik denetçisi için 32, 33
  - paneller için 32, 33
  - Sahne Alanı için 34
  - silme 41
- klavye kontrolleri
  - erişilebilir içerik içinde 313
  - ve Filmi Test Et 361
- kod
  - formatlama 348
  - kelime kaydırma 350
  - satır numaralarını görüntüleme 350
  - satır seçme 366
  - satırlar arasında atlama 367
- kod atlama 371
- kod formatlama 348
- kod içindeki hatalar 373
- kod içindeki satır numaraları, görüntüleme 350
- kod ipuçları 356
  - elle görüntüleme 357
  - için ayarları belirtme 356
  - kullanma 356
  - tetikleme 358, 359
- kod satırları arasında atlama 367
- kodda kelime kaydırma, etkinleştirme 350
- koddaki satır numaraları 350
- kodu duraklatma (arasında atlama) 367
- kodu girintileme 348
- komut dosyaları
  - arama 347
  - içe ve dışa aktarma 354
  - iğnelenmiş komut dosyaları için klavye kısayolları 355
  - metin görüntüleme sorunlarını giderme 353
  - yerinde iğnelemek 354
- komut dosyalarını iğneleme, hakkında 355

Komut Dosyası bölümü  
  içinde deyimleri taşıma 346  
  içine eylemler ekleme 346  
  üstündeki düğmeler 343  
  yeniden boyutlandırma 341  
Komut Dosyası gezgini 340  
Komut Dosyası penceresi  
  hakkında 340, 342  
  içinde kodlama 343  
  kesme noktaları XML dosyası  
  hakkında 366  
Komut Dosyası Yardımcısı, Eylemler araç  
  kutusu 345  
komutlar  
  çalıştırma 31  
  indirme 31  
Komutlar menüsü  
  Başka Komutlar Al seçeneği 31  
  Komut Listesini Düzenle seçeneği 31  
  komutları çalıştırma 31  
  komutları oluşturma ve yönetme 30  
  komutları tekrar kullanma 30  
  Komutu Çalıştır seçeneği 31  
  tekrarlanamayan adımlar 31  
komutları organize etme  
  eylemler 432  
  nesnelere ekleme 432  
Komutu Çalıştır'la komutları çalıştırma 31  
konfig sabitleri 386  
konfigürasyon dosyaları 382  
Kontrol Et menüsü, Sahneyi Test Et ve Filmi  
  Test Et 457  
konturlar  
  ağırlık, seçme 134  
  çizgi stili, seçme 134  
  değiştirme, Mürekkep Şişesi aracı ile 135  
  dolgulara dönüştürme 114  
  genişlikleri 134  
  kopyalama 135  
  rengini dolgu rengiyle takas etme 133  
  Seçim aracı, ile seçme 121  
  şeffaf, uygulama 133  
  varsayılan renk, seçme 133  
Kopya Oluştur düğmesi, Dönüştür  
  panelinde 127  
kopyalama  
  ekranlar 329  
  geçmiş adımları 30  
  katman klasörü içeriği 178  
  katmanlar 178  
  nesneler 127

koşullu derleme 386  
koşullu olarak derleme 386  
Koyulaştır harmanlama modu 247  
küçük resimleri gösterme 22  
küme parantezleri, eşleşen çiftleri  
  denetleme 353  
kuralları adlandırma, değişkenler 358  
Küresel Konumlama Sistemi (GPS)  
  verileri 44  
Kurşun Kalem aracı  
  çizgileri düzleme 98  
  eğrileri düzgünleştirme 98  
  ile çizim 102  
Kütüphane Çakışmasını Gider iletişim  
  kutusu 163  
kütüphane öğeleri  
  klavye kısayolları 35  
Kütüphane Olarak Aç komutu 159  
Kütüphane paneli  
  belgeye öge ekleme 159  
  görüntüleme 159  
  grafik nesnesi, sembole dönüştürme 159  
  hakkında 24  
  içindeki kullanılmayan öğeleri bulma 161  
  içindeki öğeleri silme 161  
  klasörler, içinde kullanma 160  
  klasörleri içinde kullanma 160  
  kullanma 158  
  ögeyi başka bir belgede kullanma 160  
  seçenekler menüsü 159  
kütüphane yolu 383  
kütüphaneler  
  başka Flash dosyalarından açma 159  
  çakışmaları giderme, varlıklar  
  arasındaki 163  
  Flash'ta bulunanlar 162  
  içindeki bileşenler 158  
  içindeki sesler 280  
  kalıcı oluşturma 162  
  ortak 162  
  paylaşılanları kullanma 164  
  varlıklar arasındaki çakışmaları  
  giderme 163

## L

Link seçeneği, metin için 259  
loadMovie eylemi ve düzeyler 180  
loop niteliği veya parametresi 398  
LOOP parametresi yayınlama ayarları 396

## M

MacPaint dosyaları, içe aktarma 65  
Maks Renk seçeneği 405  
maske katmanları  
  hakkında 226  
  ilave katmanları bağlama 227  
  oluşturma 227  
MediaController bileşeni, hakkında 308  
MediaDisplay bileşeni, hakkında 308  
MediaPlayer bileşeni 308  
menu niteliği veya parametresi 400  
MENU parametresi yayınlama ayarları 396  
merkez noktası 115  
meta veri, Flex 375  
meta veriler 44  
Meta veriler paneli 44  
Meta verileri gömme 375  
metin  
  akış, yatay veya dikey 255  
  alanlar 250  
  aygıt fontları 252, 264  
  aygıt fontlarını seçme 264  
  bulma ve değiştirme 58  
  çok dilli 265, 266, 268, 274  
  dinamik metin seçenekleri 255  
  Dizeler panelinde çevirme 276  
  dolgu rengi 261  
  dönüştürme 259  
  düzenleme 254  
  en iyileştirme 449  
  Flash Player'da Unicode 269  
  font değiştirme 260  
  font seçme 261  
  font sembolleri, oluşturma 257  
  font ve paragraf nitelikleri 261  
  gömülü fontlar 252  
  hizalama 262  
  içe aktarma, pano ile 127  
  karakter seçenekleri 262  
  kayan 258  
  kenar boşlukları 262  
  kenar yumuşatma 250, 450  
  kodlama 353  
  komut dosyalarında arama 347  
  kullanıcılar tarafından seçilebilir  
  yapma 264  
  Illustrator'dan Flash'a içe aktarma 72  
  maskeleme 252  
  metin alanları 250  
  metin bloğunu genişletme 255

metin bloğunu yeniden boyutlandırma 255

mobil aygıtlarda 459

özellikler, seçme 261

pano ile içe aktarma 127

parçalama 123, 259

punto boyutu, seçme 261

renk, seçme 261

sabit genişlik veya yükseklik 255

seçme 254

seçme, font 261

stil, seçme 261

URL, link oluşturma 259

URL'ye link oluşturma 259

yatay veya dikey akış 255

yazım denetimi 256

metin alanları

- erişilebilirlik için adlandırma 316
- hata ayıklama için özelliklerini görüntüleme 370

metin blokları

- genişletme 255
- görünüm 253
- seçme 121, 255
- yeniden boyutlandırma 255

metin bloklarını bağlama 259

metin değişkenleri, çok dilli metinde kullanma 279

metin fontları

- anahatlar 252
- aygıt 252
- aygıt seçme 264
- eksikleri değiştirme 260
- gömülü 252
- özellikler 261, 262
- seçme 261
- semboller, oluşturma 257

metin kodlama 353

metin raporu, HTML dosyasında 422

metni girintileme 262

MIME türleri

- Flash Player 392
- için konfigüre etme 392

mobil aygıtlar

- Flash içeriğini en iyi duruma getirme 458

mobil aygıtlarda veri yükleme 464

movie parametresi 397

mp3, sesler, içe aktarma 280

MSAA (Microsoft Aktif Erişilebilirlik) 311

Mürekkep Şişesi aracı 135

mutlak hedef yolu 183

## Ñ

### nesneler

- alta gönderme 122
- boyut eşleştirme 123
- çevirme 119
- çizim sırası 122
- deforme etme 117
- döndürme 118
- dönüştürülmüş, eski haline getirme 119
- dönüştürülmüş, kopyalama 127
- dönüştürürken kopyalama 127
- eğrilme 119
- ekran okuyuculardan gizleme 319
- en alta gönderme 122
- erişilebilir yapma 314
- erişilebilirlik seçenekleri, tanımlama 316
- eski haline getirme, dönüştürülmüşleri 119
- eşleştirme, boyut 123
- gruplama 123
- hizalama 123
- kesme (dosyadan silme) 127
- kodlama standartları 432
- kopyalama 127
- ölçekleme 117
- öne getirme 122
- seçimi vurgulama 120
- seçme 120, 121
- serbestçe dönüştürme 116
- silme 114
- sürükleme 126
- yapışma 124
- yapıştırma 127
- yığma 122
- Zarf değiştiricisiyle değiştirme 117

nesneleri çarpıtma 117

nesneleri çevirme 119

nesneleri deforme etme 117

Nesneleri Listele komutu 365

nesneleri sürükleme 126

nesneleri yeniden boyutlandırma 116, 117

nesneleri yığma 122

Nesneyi Erişilebilir Yap seçeneği 314, 317

Netscape Navigator 390

nokta sözdizimi, hedef yolları 183

noktalama dengesi, denetleme 353

## Ö

öğrenme etkileşimleri

- için sistem gereksinimleri 309

Ok aracı. *Bkz.* Seçim aracı

ok tuşları ile nesneleri taşıma 126

okuma sırası

- ActionScript'te 322
- Erişilebilirlik panelinde 318
- Flash Player'da varsayılan 317

Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma seçeneği 251

Olay seçeneği, ses için 282

olay sesleri 280

Ölçek seçeneği, hareket arası doldurma için 217

ölçekleme

- nesneler 117
- sürükleyerek 117

Öne Getir

- davranış 171
- komut 122

opak penceresiz mod, ve erişilebilirlik 311

örnek adları

- ekranlar için 336
- ve erişilebilir nesneler 314

Örnek Hızı

- ADPCM ses sıkıştırması için 286
- ham ses sıkıştırması için 286

Örnek Özellikleri iletişim kutusu 154

örnekler, sembol

- adlandırma 154
- Bilgi paneli 157
- bilgi, alma 157
- davranışlar 156, 170
- hakkında 149
- oluşturma 154
- özellikler, değiştirme 154
- parçalama 123
- renk ve saydamlık, değiştirme 155
- semboldeki linki çözme 157
- takas etme 156

Ortak Kütüphaneler alt menüsü 162

otomatik etiketleme 317

- erişilebilirlik, hakkında 315
- kapatma 319

Oval aracı 99

overlayChildren parametresi 333

oynatma kafası, hareket ettirme 23

oynatma modları, grafik örnekleri 157

Özel Artan Hareket Hızı veya Azalan Hareket Hızı iletişim kutuları 220

Özel örnek rengi özelliği 155

Özel renk paleti 405

Özel seçeneği, ses için 282

özellik anahtar karelerini düzenleme 210  
 Özellik denetçisi  
   belge özelliklerini değiştirme 44  
   ekranlar, için 332  
   font özellikleri 262  
   hakkında 23  
   içinde birimleri değiştirme 126  
   içindeki Kontur ve Dolgu Rengi kontrolleri 133  
   klavye kısayolları 32  
   nesneleri taşıma 126  
   örnekler için 157  
   ses özellikleri 282  
   video, özellikleri değiştirme 300  
 özellik eğrilerini düzenleme 209  
 özellikler  
   sembol örneği 154  
   ses 282  
 Özellikler sekmesi, Hata Ayıklayıcı 364

## P

paletler  
   hakkında 7  
   Ayrıca bkz. paneller  
 panel menüsü, görüntüleme 9  
 paneller  
   Bilgi. Bkz. Bilgi paneli  
   Dizeler. Bkz. Dizeler paneli  
   Dönüştür. Bkz. Dönüştür paneli  
   Erişilebilirlik. Bkz. Erişilebilirlik paneli  
   Eylemler 25, 157  
   Flash Projesi 52  
   Geçmiş. Bkz. Geçmiş paneli  
   gösterme ve gizleme 9  
   gruplama 12  
   hakkında 7  
   Hizala 123  
   Karıştırıcı 131  
   klavye kısayolları 32  
   Kütüphane 24  
   sabitleme 10  
   Sahne 182  
   simgelere daraltma 12  
   taşıma 11  
   yığınlama 12  
   Ayrıca bkz. paletler  
 pano  
   ile içe aktarma 127  
   tercihler 38  
 Pano için PICT ayarları tercihi 39

Panodaki bitmapler tercihi 38  
 Panodaki degradeler tercihi 38  
 parametreler  
   ekranlar 333  
   Eylemler paneline girme 346  
 parantezler, eşleşen çiftleri denetleme 353  
 Parçala komutu  
   bitmapler ve 90  
   gruplar ve 123  
   metin ve 123, 259  
   örnekler ve 123  
   sembol örnekleri ve 157  
 parlaklık  
   Illustrator'da ayarlama 9  
 Parlaklık efekti 155  
 paylaşılan kütüphane varlıkları  
   çalışma zamanı sırasında 164  
   geliştirme sırasında güncelleme veya değiştirme 165  
   geliştirme sırasında, hakkında 164  
 paylaşılan kütüphaneler  
   font sembolleri 257  
   sesleri ekleme 88  
   varlıkları kullanma 164  
 pencere, yenisini açma 43  
 pencereler  
   taşıma 10  
 Perspektif Açısı özelliği 146  
 Photoshop. Bkz. Adobe Photoshop  
 PICT dosyaları  
   dışa aktarma 424  
   içe aktarma 65  
 piksel yapışması 125  
 Pixel Bender 240  
 play niteliği veya parametresi 398  
 PLAY parametresi yayınlama ayarları 396  
 playHidden parametresi 334  
 pluginspage niteliği 398  
 PNG dosyaları  
   dışa aktarma 425  
   içe aktarma 65, 67  
   PNG filtre seçenekleri 407  
   yayınlama 406  
 PNG İçe Aktarma Ayarları iletişim kutusu 69  
 Premiere Pro. Bkz. Adobe Premiere Pro  
 PrintJob sınıfı  
   addPage yöntemi 378  
   başlatma yöntemi 377  
   kullanma 377

özellikler 378  
 send yöntemi 380  
 projektörler  
   tek başına çalışan film 390  
   tek başına çalışan oynatıcıyla oynatma 391  
 projeler 51  
   açma 53  
   dosya açma 54  
   Flash Projesi paneli 52  
   kapatma 53  
   oluşturma 52  
   Proje paneli 51  
   yeniden adlandırma 54  
 projeleri kapatma 53  
 PSD dosyaları  
   içe aktarma 80  
   Yayınlama seçenekleri 85  
 punto boyutu, seçme 261

## Q

quality niteliği veya parametresi 399  
 QUALITY parametresi yayınlama ayarları 396  
 QuickTime  
   dosyalar, dışa aktarma 427  
   film 390  
   filmler, sadece ses içe aktarma 281  
   görüntüler, içe aktarma 65  
 QuickTime videosu  
   dışa aktarma 303

## R

Radyal Degrade seçeneği 132  
 renk ayarla filtresi, uygulama 246  
 Renk Örnekleri paneli  
   Renkler Ekle seçeneği 131  
   Renkleri Değiştir seçeneği 131  
   Renkleri Kaydet seçeneği 131  
   sıralama 130  
   varsayılanı yükleme 130  
   Web 216 seçeneği 130  
 renk paleti  
   geçerli varsayılan olarak kaydetme 130  
   web için güvenli 130  
 renk paletleri  
   Bağdaşık 404  
   içe ve dışa aktarma 130  
   varsayılan 130  
 renk seçicisi, açma 133

Renk Tonu efekti 155  
Renk Tonu örnek özelliği 155  
renkler  
  ara doldurma 155  
  arka plan 44  
  belge arka planı 44  
  bulma ve değiştirme 60  
  çoğaltma 135  
  Damlalık aracıyla kopyalama 135  
  düz seçme 133  
  düzenleme ve oluşturma, düz renk 131  
  en iyileştirme 449  
  Eylemler araç kutusunun içinde 349  
  geçerli paleti varsayılan olarak kaydetme 130  
  maksimuma ayarlama 405  
  metin için seçme 261  
  oluşturma ve düzenleme, düz renk 131  
  Özellik denetçisiyle değiştirme 133  
  Özellik denetçisiyle seçme 133  
  paletleri içe ve dışa aktarma 130  
  Renk Örnekleri panelinde sıralama 130  
  silme 135  
  varsayılan kontur ve dolgu rengi, seçme 133  
  varsayılan palet 130  
  web için güvenli palet 130  
renkleri taklit etme, GIF dosyaları 404, 407  
RGB renkleri  
  içe ve dışa aktarma 130

## Ş

Şablon Olarak Kaydet komutu 45  
Şablondan Yeni komutu 43  
şablonlar  
  belge oluşturma 43  
  değişkenler 419  
  oluşturma 419  
  örnek 421  
  özet değişkenler 420  
  yayınlama 418  
  zengin ortam 61  
Sağ Kanal seçeneği, ses için 282  
Sahne Alanı  
  boyutu 43  
  seçme için klavye kısayolları 34  
  silme 114  
  tamamını görüntüleme 16  
  yakınlaştırma 16  
Sahne Alanı'nın tamamını silme 114

Sahne paneli 182  
Sahne Üzerinde Adlı Çapa tercihi 38  
sahneler  
  birlikte çalışma 181, 182  
  görüntüleme 182  
  içine yapıştırma 127  
  indirme performansını test etme 457  
  iyi alışkanlıklar 181, 431  
  sırasını değiştirme 182  
  tüm katmanlarındaki her şeyi seçme 121  
Sahneyi Test Et komutu 167, 457  
salign parametresi 400  
SALIGN parametresi yayınlama ayarları 397  
Saniye düğmesi, Zarfı Düzenle'de 284  
satır aralığı 262  
saydam penceresiz mod ve erişilebilirlik 311  
saydamlık  
  alfa 155  
  ara doldurma 155  
  ayrı renk değerleri ayarlama 155  
  dışa aktarma 406  
  içe aktarılmış bitmap görüntülerinde koruma 64  
  kısmi 404  
Sayfa Yapısı komutu (sadece Windows) 49  
scale niteliği veya parametresi 399  
SCALE parametresi yayınlama ayarları 397  
Seçenekleri Görüntüle açılır menüsü 350  
Seçilebilir seçeneği  
  dinamik metin için 256  
  metin için 264  
Seçileni Düzenle komutu 123  
Seçim aracı  
  birlikte yeniden şekillendirme 112  
  Düzgünleştir değiştiricisi 113  
  Düzle değiştiricisi 113  
  ile nesne seçme 120  
seçimi vurgulama, nesneler için 120  
seçme  
  anahtar kareler, iki anahtar kare arasındaki her şey 121  
  bağlı çizgiler 121  
  düz kenarlı seçim alanı ile 121  
  el yapımı seçim alanı ile 121  
  grupları veya sembolleri kilitleme 121  
  katmanlar 178  
  Kement aracı ile 121  
  metin ve metin blokları 254  
  nesneler 120  
  nesneler, Temas Duyarlı seçeneği 98, 122

sahne, içindeki her şey 121  
seçim çerçevesi ile 121  
seçim kenarlarını gizleme 122  
seçime ekleme 121  
seçimi kaldırma 121  
şekil ipuçları, şekil arası doldurma için 225  
Şekil İpuçlarını Göster komutu 226  
Şekil İpucu Ekle komutu 226  
şekiller  
  çevirme 119  
  değiştirme 114  
  döndürme 118  
  eğriltme 119  
  genişletme 114  
  geometrikleri yeniden çizim için tolerans 98  
  gruplama 123  
  kopyalama 127  
  ölçekleme 117  
  Seçim aracıyla yeniden şekillendirme 112  
  seçme 120  
  silme 114  
  tanıma ve yeniden çizim 98  
  üzerinde çapa noktalarını gösterme 112  
  yapışma 124  
  yapıştırma 127  
Şekilleri Tanı tercihi 98  
sekme sırası  
  ActionScript'te 322  
  erişilebilirlik için varsayılan 317  
  Erişilebilirlik panelinde 318  
  görüntüleme 318  
  hakkında 317  
sembol düzenleme modu 17, 150, 151, 152, 153  
sembol ış akışı 72  
Sembol Dönüştür komutu 150  
semboller  
  çoğaltma 152  
  düğme 150  
  düğmeler, oluşturma 166  
  düzenleme 152  
  film klibi 150  
  font 257  
  grafik 149  
  grafik nesnesini dönüştürme 159  
  hakkında 149  
  oluşturma 150  
  örnek özellikleri 154  
  örnekler, link çözme 157



- örnekler, oluşturma 154
- örnekteki linki çözme 157
- renklerin arasını doldurma 216
- sembol düzenleme modu 153
- takas etme 156
- tanımı görüntüleme 158
- türler 149
- Sembollerini Düzenle komutu 153
- Sembolü Çoğalt komutu 152
- Sembolü Takas Et iletişim kutusu 156
- Senkr seçeneği, ses için 282
- senkronize etme
  - sesler 282
- Serbest Dönüştürme aracı 116
- ses
  - gidiş-gelişi düzenleme 284
- Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl seçeneği 393
- Ses nesnesi, sesle birlikte kullanma 88
- Ses Özellikleri iletişim kutusu 285
- sesler
  - ADPCM sıkıştırması 286
  - akış senkronizasyonu 282
  - akış ve olay 280
  - başlangıç noktası, ayarlama 284
  - Başlangıç Zamanı kontrolü 284
  - Başlat senkronizasyon seçeneği 282
  - Bitiş Zamanı kontrolü 284
  - bulma ve değiştirme 61
  - döngü 282
  - dosya boyutunu azaltmak için döngü 287
  - dosya boyutunu azaltmak için ipuçları 287
  - dosya boyutunu azaltmak için yeniden kullanma 287
  - düğmeler, ekleme 283
  - Durdur senkronizasyon seçeneği 282
  - durma noktası, ayarlama 284
  - erişilebilir uygulamalarda 310
  - etkili kullanma 287
  - ham sıkıştırma 286
  - içe aktarma 280
  - ipuçları, dosya boyutunu azaltmak için 287
  - kütüphanedeki 280
  - Olay senkronizasyon seçeneği 282
  - olay ve akış 280
  - özellikler 282
  - paylaşılan kütüphaneler, ekleme 88
  - seçenekler menüsü 282
  - senkronize etme 282
  - Ses Özellikleri iletişim kutusu 285
  - sıkıştırma 285, 286
  - sürümler, ayrı oluşturma 393
  - test etme 286
  - zarf çizgileri 284
  - zarflar, düzenleme 283
  - sesleri güncelleme 286
  - sesleri sıkıştırma 285
  - şifreler
    - dosyalarda hata ayıklama için 394
    - ve uzaktan hata ayıklama 361, 373
  - Sihirli Değnek değiştiricisi, Kement aracı için 90
  - Sil harmanlama modu 248
  - Silicon Graphics dosyaları, içe aktarma 65
  - silme
    - çizgiler 114
    - ekranlar 330
    - eylemler 346
    - kare veya anahtar kareler 175
    - kareler veya ana kareler 215
    - katmanlar ve katman klasörleri 178
    - nesneler 127
    - öğeler, ve belgeleri kaydetme 28
    - sahneler 182
  - simgeler
    - Hata Ayıklayıcı'daki 367
    - Komut Dosyası bölümünün üstünde 343
    - paneller 12
  - sıkıştırma
    - mobil aygıtlar için 460
  - Sıkıştırma menüsü, sesler için 286
  - sınıf adı, ekranlar için 336
  - sınıf şablonları 56
  - sınıf yolları 384
  - sınıf yolu 383
  - sınıf, belge 383
  - sınıflar
    - derlemenin dışında tutma 465
  - Slayt ekranının autoKeyNav parametresi 333
  - Slayt ekranlar
    - varsayılan gezinme 333
  - slayt ekranları
    - belge yapısı ve 325
    - gizliyen varsayılan davranış 334
    - hakkında 325
    - için ActionScript sınıfı 332
    - parametreler 333
  - slayt sunumları 325
  - Sol Kanal seçeneği, ses için 282
  - sorun giderme. *Bkz.* hata ayıklama
  - Sound Designer II dosyaları, içe aktarma 281
  - Soundbooth'ta Düzenle 284
  - sözdizimi
    - denetleme 352
    - renk seçenekleri, Eylemler panelinde ayarlama 349
  - src niteliği 397
  - statik metin
    - ve ekran okuyucu okuma sırası 322
    - erişilebilirlik için dinamik metni değiştirme 319
    - hakkında 250
  - Stereoyu Mono'ya Dönüştür 286
  - Sun AU dosyaları, içe aktarma 281
  - sürüm kontrolü
    - en iyi uygulamalar 431
  - SWC dosyaları 374
  - SWF
    - içe aktarma 304
  - SWF dosyaları
    - döngü 396
    - Dreamweaver'dan Flash'ta düzenleme 47
    - içe aktarma 65
    - içe aktarmayı engelleme 394
    - Illustrator'dan dışa aktarma 71
    - JPEG sıkıştırması 393
    - kare yükleme sırası 393
    - kareleri yazdırma 51
    - kısayol menüsü 396
    - oynatma 396
    - sistem fontlarını değiştirme 396
    - sunucu MIME türü için konfigüre etme 392
  - swliveconnect niteliği 398
  - System 7 sesleri, içe aktarma 281
  - system.useCodepage özelliği 268

## İ

- Tam Ekran komutu 391
- Tam komutu 450
- tarama
  - GIF dosyaları 404
  - JPEG dosyaları 405
  - PNG dosyaları 406
- targetPath işlevi 185
- teğet tutamaçları, ayarlama 108
- tek başına çalışan Flash Player 391
- Tek Kare seçeneği 157
- Tek Satırlı seçeneği, dinamik metin için 255

Tek Tek Kareler Grafiği, Bant Genişliği  
Profilcisi'nde 458

Tekrarla komutu 28

tekrarlama

adımlar 28

komutlar 30

Temas Duyarlı seçeneği 98, 122

Temizle komutu 127

tercihler

Araç İpuçlarını Göster 38

ayarlar 36

Başlatırken seçenekleri 37

Çizim Ayarları seçenekleri 98

dikey metin 256

Dolu Noktaları Göster seçeneği 109

düzenleme 39

Font Eşleme Varsayılanı 37

genel 37

Geri Alma Düzeyi 38

Kalem aracı 109

Kalem Önizlemesini Göster seçeneği 109

Kesin İmleçleri Göster seçeneği 109

pano 38

Pano için PICT ayarları 39

Panodaki bitmapler 38

Panodaki degradeler 38

Panodaki FreeHand Metni 39

PSD dosyaları 85

Sahne Üzerinde Adlı Çapa 38

Shift Tuşuna Basıp Seç 38

uyarı 37

Vurgu Rengi 38

Yazdırma Seçenekleri (Sadece  
Windows) 38

Zaman Çizelgesi seçenekleri 38

Tercihler komutu 36

Ters Çevir harmanlama modu 247

Ters Çevir komutu, animasyon için 216

ters kinematik 228

ActionScript 3.0 237

animasyon 236

animasyona hareket hızı uygulama 237

armatürler 228

Bağlama aracı 234

hareket sınırlamaları 235

Kemik aracı 230, 231

kemikler 228

kemikleri düzenleme 232

poz katmanları 236

şekillerdeki kemikler 231

sembollerdeki kemikler 230

Test Et düğmesi, Ses Özellikleri iletişim  
kutusunda 286

test etme

Boyut Raporu Oluştur seçeneği 458

erişilebilir içerik 313

filmler 361

sesler 286

TGA dosyaları, içe aktarma 65

TIFF dosyaları, içe aktarma 65

Tıklatma durumu, düğmeler 166

Tıklatma Hassasiyeti tercihi 98

tolerans, nesnelere yapışma için 98

Topluluk arama motoru 2

Topluluk yardımı 2

Tüm Seçimleri Kaldır komutu 121

Tümünü Göster komutu 16

metin

Ayrıca bkz. tür

## Ü

Ufuk Noktası özelliği 148

Unicode

destek 354

Flash Player desteği 269

font seçimi 265

hakkında 268

URL'ler, HTML dosyasında listeleme 422

\_üst takma adı 183

üst ekran, hakkında 325

üst-alt ilişkileri 181

UTF-16 BE ve UTF-16 LE 269

UTF-8 269

UTF-8 (Unicode) 354

Uyarı Mesajlarını Göster seçeneği 397

uyarı tercihleri 37

uygulama tanımlama dosyası 415

uygulamalar

imzalama 416

uzaktan hata ayıklama 361, 373

uzaktan hata ayıklamayı etkinleştirme 362,  
373

Üzeri durumu, düğmeler 166

## V

Varolan Öğeleri Değiştirme seçeneği 163

varsayılan çalışma alanı

geri yükleme 13

Varsayılan Kodlama tercihi 354

Varsayılan Metin Yönlendirmesi  
seçeneği 256

varsayılan renk paleti 130

Varsayılan Renkleri Yükle seçeneği 130

vektör grafikleri

bitmaplerle karşılaştırma 92

içe aktarılmış bitmap görüntülerinden  
oluşturma 90

mobil aygıtlarda 459

pano ile içe aktarma 127

Version Cue. Bkz. Adobe Version Cue

video

bileşenler 306

bulma ve değiştirme 61

davranışlar, ekleme ve kontrol etme 305

F4V 290, 292

FLV dosyaları, harici oynatma 304

FLV dosyaları, içe aktarma 300

gömülü videoyu güncelleme 299

H.264 290, 292

oluşturmaya yönelik ipuçları 293

oynatma, kontrol etme 299

özelliklerini değiştirme 300

QuickTime'a dışa aktarma 303

Vurgu Rengi tercihi 38

## W

Wacom basınca duyarlı tablet 103

WAV sesleri

dışa aktarma 429

içe aktarma 280

Web 216 renk paleti 404

web için güvenli renk paleti 130

web sunucuları, Flash Player için konfigüre  
etme 392

Web Uyumlu Bağdaşık renk paleti 405

width niteliği 395, 398

Windows Meta Dosyası dosyaları

dışa aktarma 426

içe aktarma 65

wmode niteliği veya parametresi 400, 401

## X

XFL 302, 303

XFL dosyaları 46

XLIFF 274

XML dosyaları 274, 277

XMLConnector bileşeni

çok dilli metin 279

XMP meta verileri 44

**Y**

yakınlaştırma 16  
 Yakınlaştırma aracı 16  
 Yapış seçeneği, hareket arası doldurma için 218  
 yapışma  
 ızgaraya 18  
 nesnelere ve piksellere 124  
 piksellere 125  
 tolerans, nesneler için ayar 98  
 Yapıştır komutu 127  
 yapıştırma  
 ekranlar 330  
 geçmiş adımları 30  
 nesneler 127  
 yapıştırma alanı, gösterme ve gizleme 17  
 Yardım  
 bağlam duyarlı 342  
 Yatay Çevir komutu 119  
 yatay metin akışı 255  
 yavaşça görünme veya kaybolma 216  
 Yayın Önizlemesi komutu 408  
 Yayın Önizlemesi komutuyla önizleme 408  
 Yayınlama  
 Adobe AIR 409  
 yayınlama  
 hakkında 44  
 yayınlama ayarları  
 ActionScript 382  
 değiştirme 382  
 HTML oluşturma 395  
 Yayınlama seçenekleri, PSD dosyaları 85  
 yazdırma  
 eylemler 342  
 FLA dosyaları 49  
 Flash Player bağlam menüsü 51  
 geliştirme ortamından 49  
 Yazdırma Kenar Boşlukları komutu (sadece Macintosh) 49  
 Yazdırma Seçenekleri tercihi (Sadece Windows) 38  
 Yazıcı Eşleştir seçeneği 43  
 yazılım  
 etkinleşme 1  
 ürün kaydı 1  
 yazılımın etkinleştirilmesi 1  
 yazılımın ürün kaydı 1  
 yazılımlar  
 indirmeler 3  
 yazım denetimi 256, 257

yedek fontlar  
 belirtme 260  
 görüntüleme 260  
 silme 260  
 uyarıyı kapatma 261  
 Yeni Font seçeneği, Kütüphane panelinde 257  
 Yeni komutu 43  
 Yeni Pencerede Düzenle komutu 153  
 Yeni Sembol komutu 151  
 yeniden adlandırma  
 katmanlar ve katman klasörleri 177  
 projeler veya proje klasörleri 54  
 Yerde Düzenle komutu 153  
 Yerde Yapıştır komutu 127  
 Yinele komutu 28  
 Yola Yönlendir seçeneği, hareket arası doldurma için 217  
 yollar  
 boyunca ara doldurma 218  
 içindeki çapa noktalarını ayarlama 108  
 üzerindeki yön çizgileri ve noktaları 94  
 yeniden şekillendirme 93  
 yön çizgileri ve noktaları, hakkında 94  
 Yukarı durumu, düğmeler için 166  
 Yükleme Sırası seçeneği 393  
 yüklenen belgeler, kontrol etme 184

**Z**

z ekseni 141  
 Zaman Çizelgesi  
 ana kareler, içinde oluşturma 215  
 ana kareler, karelere dönüştürme 216  
 ana kareler, silme 215  
 anahtar kareler 174  
 anahtar kareleri karelere dönüştürme 176  
 çoklu zaman çizelgeleri 180  
 düzenleme 215, 224, 430  
 en iyi uygulamalar 430  
 film kliplerindeki 180  
 göreceli hedef yolu 183  
 görünümü, değiştirme 21  
 hedef yolları 184  
 içindeki animasyon kareleri 187  
 içindeki kare küçük resimlerini gösterme 22  
 içindeki katman adı alanları 22  
 içindeki katman klasörlerini kilitleme 178  
 içindeki katmanları gizleme 179  
 içindeki katmanları kilitleme 178  
 kare görünümü, değiştirme 22

kare veya anahtar kareleri silme 175  
 kareler, çoklu kare görünümü 223  
 kareler, ekleme 174  
 kareler, kullanma 174  
 kareler, silme 215  
 kareleri kopyalama ve yapıştırma 175, 215  
 karelerle çalışma 20, 174  
 katman klasörü sırası, değiştirme 177  
 katman yüksekliği, değiştirme 23  
 katmanları anahatlar olarak görüntüleme 179  
 kullanma 20, 174  
 mutlak hedef yolu 183  
 Önizleme seçeneği 22  
 oynatma kafası 23  
 sürüklemeye 21, 215  
 takma ad, üst 183  
 üst takma adı 183  
 uygulama penceresine sabitleme 21  
 yeniden boyutlandırma 23  
 Zaman Çizelgesi kareleri, hakkında 215  
 Zarf değiştiricisi 117  
 Zarfı Düzenle  
 içindeki birimler 284  
 sesler için 283  
 zengin ortam şablonları 61