T.C. MILLI EĞITIM BAKANLIĞI





MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

GÖRÜNTÜ İŞLEME 2

ANKARA 2007

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşılabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALARiii
GİRİŞ1
ÖĞRENME FAALİYETİ–1
1. DÜĞMELER
1.1. Düğme Düzenleyicisi (Buton Editor)
1.2. Yeni Bir Düğme Ekleme
1.3. Düğmeleri Değiştirme
1.4. Düğmelere Ad Verme ve Bağlantı Ekleme
1.5. Düğmeleri Alma
1.6. Grafikleri Düğmeye Dönüştürme
UYGULAMA FAALİYETİ
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME12
ÖĞRENME FAALİYETİ–2
2. DİLİMLER VE ETKİN BÖLGELER
2.1. Etkin Resim Bölgesi (Image Map) Oluşturma
2.2. WEB Katmanıyla Calısma
2.3. Resmi Dilimleme
2.4. Dönüsümlü Resimler (Rollover) Olusturma
2.5. Kareler Ekleme
2.6. Davranis Ekleme
2.7. Tam Ekran Görüntüleme
2.8. Yeni Dilimler Ekleme
UYGULAMA FAALİYETİ
ÖLCME VE DEĞERLENDİRME
ÖĞRENME FAALİYETİ–3
3. OPTİMİZASYON VE AKTARMA İSLEMİ
3.1. Aktarma Sihirbazı (Export)
3.2. Resmin Dosva Türünü Secme
3.3. Ön İzleme Düğmesi
3.4. Mevcut Optimizasvon Ön Avarları
3.5. Aktarma İslemleri
3.5.1. JPEG Resimlerini Gönderme
3.5.2. Taravıcıda Ön izleme
3.5.3. HTML Olarak Aktarma
3.5.4. Hızlı Aktarma Düğmesi
UYGULAMA FAALİYETİ
ÖLCME VE DEĞERLENDİRME
ÖĞRENME FAALİYETİ–4
4. GIF ANİMASYONLARI
4.1. Animasvon Olusturma
4.2. Coklu Cerceve (Onion Skin) Kullanma
4.3. Katman Paylasma
4.4. Animasyon Sembolleri

4.6. Bir GIF Animasyonunu Aktarma	
4.7. Aktarma Ön İzlemesini Kullanma	
4.8. Ara Kareler Doldurmak (Tweening)	
4.9. Efektlere Dolgu Uygulama	
UYGULAMA FAALİYETİ	64
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	65
ÖĞRENME FAALİYETİ–5	
5. MASKELEME VE AÇILIR MENÜLER	
5.1. Bir Şablon Oluşturma	
5.2. Bir Resmi Maskeleme	67
5.3. Katman Panelini Kullanarak Maskeleme Yapma	
5.4. Metni Bir Maske Olarak Kullanma	69
5.5. Metin Dilimi Oluşturma	
5.6. Açılır Menü Ekleme	
5.7. Açılır Menüyü Düzenleme	
UYGULAMA FAALİYETİ	
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	
MODÜL DEĞERLENDİRME	
CEVAP ANAHTARLARI	
KAYNAKÇA	
•	

AÇIKLAMALAR

KOD	482BK0081					
ALAN	Bilişim Teknolojileri					
MESLEK/DAL	WEB Programcılığı					
MODULUN ADI	Görüntü İşleme 2					
MODÜLÜN TANIMI	WEB araçlarını oluşturmak için gerekli bilgilerin verilmesi ile ilgili öğrenme materyalidir					
SÜRE	40/32					
ÖN KOŞUL	Görüntü İşleme 1 modülünü başarmış olmak					
YETERLİK	Resimler ile web araçları hazırlamak					
MODÜLÜN AMACI	 Genel Amaç Resim düzenleme yazılımını kullanarak, WEB araçları (düğmeler, animasyon resimleri) hazırlayabileceksiniz. Amaçlar Düğme düzenleyiciyi kullanarak, düğmeler oluşturabileceksiniz. Resimler üzerinde WEB ortamı için etkin bölgeler oluşturabileceksiniz. Resim optimizasyonunu gerçekleştirebileceksiniz. Hareketli resimler (GIF) oluşturabileceksiniz. Maskeleme işlemlerini gerçekleştirecek, açılır menüler oluşturabileceksiniz. 					
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Bilişim teknolojileri laboratuvarı, işletme ortamı Donanım: Bilgisayar, projeksiyon, yazıcı, lisanslı program ve internet bağlantısı					
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Her faaliyet sonrasında, o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Modül içinde ve sonunda verilen öğretici sorularla edindiğiniz bilgileri pekiştirecek, uygulama örneklerini ve testleri gerekli süre içinde tamamlayarak etkili öğrenmeyi gerçekleştireceksiniz. Sırasıyla araştırma yaparak, grup çalışmalarına katılarak ve en son aşamada alan öğretmenlerine danışarak ölçme ve değerlendirme uygulamalarını gerçekleştirin. Öğrenci ürün dosyası tutulması tavsiye edilir.					

iv

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Resim ve nesnelerin üzerinde çalışma zevkli bir konudur. Günümüzde dijital (sayısal) teknoloji kullanıldığında resim üzerinde çalışmaya yaşantımız da ihtiyaç duyarız.

Resim ve grafikler üzerinde çalışmayı öğreneceğiz. Başlangıç konuları temel olduğundan iyice pekiştirmeliyiz. Çünkü diğer konular sürekli başlangıç konularıyla bağlantılı olduğundan temel konuları iyi kavramalıyız. Temel konular kavrandığında görülecektir ki diğer konular çok daha rahat anlaşılacaktır.

Modül ile resim üzerinde düzenleme yapma, vektörleri kullanma, katmanlar ile çalışmayı, metin üzerinde işlem yapma ve gelişmiş teknikleri öğreneceksiniz. Başlangıçtaki kavram ve konuları sürekli kullanacağımızdan iyice yerleştirdikten sonra diğer konulara geçeceksiniz. Bir öğrenme faaliyetini iyice öğrendikten sonra diğer konuya geçiniz.

Her öğrenme faaliyetiyle ilgili bol bol çalışma yapmalıyız. Çalışma yapıldığında görülecektir ki konular daha rahat kavranıyor.

Kullandığınız program dışında diğer programları araştırınız. Farklılıklarını karşılaştırın. Günümüzde teknoloji çok hızlı geliştiğinden sürekli yenikleri takip etmelisiniz.

Bakış açımızın genişlemesi için farklı kaynaklardan yararlanmalısınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ–1

AMAÇ

WEB sitesi tasarlarken, sayfalara ilgi uyandırmak ve etkileşim eklemek için düğme düzenleyiciyi kullanarak düğmeler oluşturabileceksiniz.

ARAȘTIRMA

Çeşitli internet sitelerini inceleyip içinde düğme olan saylardan örnekler alarak sınıfta sunacak şekilde hazırlayınız.

WEB sayfalarında düğme oluşturmak için hangi yazılımların kullanıldığını araştırınız.

1. DÜĞMELER

"Rollover" fare imleci üzerine getirildiğinde veya tıklandığında görünümü değişen bir resimdir. Düğmelerin dört genel durumu vardır. Her durum kullanıcının düğme ile olan etkileşimini yansıtır.

Bu etkileşimler:

- a. Kullanıcının fare göstergecini¹ resmin üzerine getirmesi
- b. Kullanıcının fare göstergecini resimden uzağa hareket ettirmesi
- c. Kullanıcının resme fare göstergeci üzerinde iken farenin sol tuşu ile tıklatılması
- d. Kullanıcının fare ile tıklanan bir düğme üzerinde hareket ettirmesi

Önce, resmin farklı görünümleri oluşturulur. Daha sonra Fireworks programında rollover efektinin tarayıcıda çalışmasını sağlayan HTML ve JavaScript kodları oluşturulur. Fireworks, kareleri kullanarak rollover'in farklı durumlarına ait ayrı resimleri saklar.

- a. Up (yukarı) birinci karede
- b. Over (üzerinde) ikinci karede
- c. Down (aşağı) üçüncü karede
- d. OverWhileDown (aşağıdayken üzerinde) dördüncü karede bulunur.

1.1. Düğme Düzenleyicisi (Buton Editor)

Düğme düzenleyicisi (Button Editor) bir düğmenin tüm durumlarının oluşturulmasını ve her şeyin çalışması için linkler (internet adresleri) ve HTML eklenmesini sağlar. İstenirse düğmeler elle de oluşturulabilir. Düğme düzenleyici (Button Editor) kullanıldığında, düğme kütüphaneye eklenir. Kütüphaneye eklenen yeni düğme tuval üzerine sürüklenerek kullanılabilir.

¹ Göstergeç kelimesi imleç ile aynı anlamda kullanılmıştır.

Düğmeler için basit rollover'lar oluşturulur. Basit bir rollover, kullanıcı imleci düğmenin üzerine getirdiğinde yeni bir resme geçer ve ardından kullanıcı imleci resmin dışına kaydırdığında eski durumuna geri döner. Basit rollover sadece iki grafiğe ihtiyaç duyar, bu nedenle yüklenmesi hızlıdır.

🔊 Button 1 @ 100%	
Up Over Down Over While Down Active Are	a
🔽 Include nav bar Down state	
	ے بے بے
	Copy Over Graphic
Instructions: Down state: creates a "depressed" image for your butto simple rollovers. To edit links or behaviors, first select th	m. This state is used for navigation bars, and is not used in le active area tab.
Import a Button	Cancel Done

Şekil 1.1: Düğme düzenleyici (button editör) penceresi

Çalışmanıza düğme yerleştirmek için **Edit/Insert/New Button (Ctrl + Shift + F8)** menüsü kullanılır. Ekrana **düğme düzenleyici (Button Editor)** penceresi ekrana (Şekil 1.1) gelir. Düğme üzerinde yazı gölgeleme, fare hareketine göre belirlenir.

Düğme düzenleyicideki (Button Editör) sekmeler:

Up sekmesi: Düğmenin normal görünümüdür. Ekranda yerleşiminde görüleceği şekildir.

Over sekmesi: Düğmenin üzerine fare göstergeci getirildiğinde alacağı şekildir (farenin sol tuşu tıklanmadan alacağı şekil).

Down sekmesi: fare göstergeci düğme üzerine getirildiğinde farenin sol tuşuna bir defa tıklandığında alacağı şekildir.

Over while down: Farenin sol tuşu ile düğmeye tıklandıktan sonra, fare göstergeci düğme üzerine getirildiğinde düğmenin alacağı şekildir.

Copy Over Graphic butonu: Bir görünümde oluşturulan düğme görünümünü, olduğu gibi aktarılmasını sağlar. Örneğin **Up** sekmesinde düğmenin oluşturdunuz, **Over** sekmesinde düğme görünümü oluşturmaya geçtiniz, **Up** sekmesinde oluşturduğuz düğmenin **Over** sekmesine olduğu gibi geçmesini istiyorsak **Copy Over Graphic** butonu kullanılır.

Import a Button butonu: Fireworks programı tarafından hazır oluşturulmuş olan düğmelerin kullanılmasını sağlar.

Düğme düzenleyiciye (Button Editor) geçmek için Edit/Insert/New Button (Ctrl + Shift + F8) menüsü kullanıldığında düğme düzenleyici penceresi gelir. Up sekmesinde düğmenin görünümünü oluştururuz, şekilleri kullanabiliriz, şekil üzerine Text simgesini kullanarak yazı yazabiliriz, şeklimize filtreler, gölgelemeler ve stiller ekleyebiliriz.

Up sekmesinde düğmenin görünümü tamamladıktan sonra Over sekmesine geçilir. Burada düğmenin üzerine fare göstergeci getirildiğinde alacağı şekli çizilir. Eğer Up sekmesindeki şekli kullanmak istiyorsak Copy Over Graphic butonu kullanılır, düğme olduğu gibi Over sekmesinde görünür, fare göstergeci düğme üzerinde farklı görünsün istiyorsak düğme üzerinde değişiklik yaparız, örneğin gölgelemeleri, filtreleri, stilleri veya şekli değiştiririz.

Aynı şekilde düğmenin **Down** (düğmenin fare ile tıklandığında alacağı görünüm) ve **Over While Down** sekmesi (düğme fare ile tıklandıktan sonra fare göstergeci düğme üzerine getirildiğinde alacağı görünüm) düğme görünümü tasarlanır. Düğme tasarımı tamamlandıktan sonra **Done** butonuna tıklayarak çalışma sayfanıza yerleştiririz. Düğme tasarımından vazgeçmek istersek **Cancel** butonuna tıklarız.

Hazır düğmeleri kullanmak istersek Import a Button düğmesini kullanırız.

Çalışmaı	nın <mark>Normal</mark> (Origina	l) Görüni	imü				Çalışma	anın Ö	n izler	ne (Pr	eview)	Görün	ümü
Macron	nedia Fireworks	8 - Untitle	d-1.png									i i i		
<u>Eile E</u> dit	<u>View</u> <u>S</u> elect <u>M</u> o	dify <u>T</u> ext	⊆ommands	Filters <u>W</u> i	ndow <u>H</u> elp	-								
		n 61	∛ ₽ ₽		/									
Select	💩 Un itled-1.p	ng @ 95%	o (Button Sy	mbol)*										
A A	🖉 Original 📗	Preview	12-Up 🆽	4-Up									89.	0⇒
à 🖥	the second	a 1 1	1 100	<u> </u>	200	1.1	300	1 1 1	400	1.1.1	500	1.1.1	600	т. т.
Bitmap	<u> </u>												1	
DP.	-													
8		1				1		- 		2				
00														
<u>a</u> 😍	_100		C. S. I.C.	TTO E	111									
Vector				1205										
10						556								

Şekil 1.2: Düğmenin çalışma alanı içerisinde görünümü (ön izleme Preview)

Düğme çalışma alanı içerisine yerleştirildikten sonra **Original** (**Normal**) görünümde düğme üzerinde değişiklik yapılabilir. Örneğin boyut, taşıma, kırpma, hizalama, filtre, matlık gibi değişiklikler yapılabilir.

Preview (ön izleme) görünümüne geçersek düğmenin nasıl göründüğüne bakabiliriz. Preview (Ön izleme) görünümünde düğme üzerinde değişiklik yapılamaz. Değişiklik yapmak için Original (normal) görünüme geçmeniz gerekir.



Düğmelerin dilim kılavuzlarını ekranda gizlemek veya gizlemek için View/Slide Guides (Ctrl + Alt + Shift + Ş) menüsü kullanılır veya araç kutusundaki (Tools) dilim Kılavuzlarını gizle – göster simgeleri kullanılır.

Dilim kılavuzları düğmelerin çalışma alanı içerisinde daha kolay hizalanmasını sağlar. Birden fazla düğme olduğunda düğmeler birbirilerine göre daha kolay hizalanırlar.

1.2. Yeni Bir Düğme Ekleme

Düğme düzenleyici (Button Editor); oluşturulan düğmeleri sembol olarak kütüphaneye ekler. Semboller, birden çok nesneye ait kopyaları kontrol etmek istendiğin de kullanılan nesne veya nesneler gruplarıdır.

II ▼ Assets Styles Library URL Shapes Name Kind	ii,
Styles Library URL Shapes	
Name Kind	
Name Kind	
Name Kind	Ŧ
	_
Sutton 1 Button	
Button Button	
4	F
÷) 0	m

Şekil 1.4: Panel grubunda kütüphanede (library) oluşturulan düğmeler

Düğme düzenleyicide (Button Editor) oluşturulan düğmeler, kütüphaneye (Library) yerleşir. Düğmeleri kütüphanede görüntülemek için Window/Library (F11) menüsü kullanılır. Kütüphane (Library) Assets Paletine kenetlenmiştir. Assets yüzer paleti kullanılarak da kütüphaneye (Library) erişilebilir.



Kütüphanedeki (library) düğme adına farenin sol tuşu ile çift tıklandığında Symbol Properties penceresi açılır. Name kısmına istenirse düğmeye yeni bir isim verilir.

Kütüphanedeki düğmeyi belge içerisine yerleştirmek için farenin sol tuşu ile tutup çalışma alanı içerisine sürüklemek yeterlidir.

	×
	ie,
Anchors:	
<u> </u>	
ÞÞ ¢¢ dd	
Space:	
-8 46	
	Anchors: / DP Do Do DP 04 44 Space: 금 러노

Çalışma alanındaki düğme ve nesneleri hizalamak için hizalanacak nesneler seçilir. **Modify/Align** menüsündeki seçenekler veya **Window/Align** menüsündeki palet kullanılarak nesneler çalışma alanı içerisinde sıralanır.

Şekil 1.5: Hizalama (align) paleti



Şekil 1.6: Çalışma alanında düğmeleri çoğaltma ve hizalama

Çalışma alanında düğmeler kopyalama yollarından herhangi biri kullanılarak çoğaltılabilir. Örneğin araç kutusunda **işaretçi (Pointer)** seçili iken düğme farenin sol tuşu ile bir defa tıklanarak seçilir, **Alt** tuşu basılı tutulur, tuş bırakılmaz, farenin sol tuşu ile düğme sürüklenerek kopyalanır. İşlem tamamlandıktan sonra Alt tuşu bırakılır. Diğer kopyalama yolları da kullanılabilir. **Edit** menüsündeki kopyalama seçenekleri, kısa yol tuşları, kısa yol simgeleri kullanılarak da düğmeler kopyalanabilir.



Şekil 1.7: Düğme nesnesinin özellikler (properties) denetçisindeki özellikleri

Düğmeler kopyalandıktan sonra **özellikler** (**Properties**) penceresinde düğme üzerindeki metin değiştirilebilir, filtreler eklenebilir, matlığı değiştirilebilir.

1.3. Düğmeleri Değiştirme

Çalışma alanına düğme eklendikten sonra da düzenleme yapılabilir. Çalışma alanında düğmenin kopyaları oluşturulduğunda, bir düğme üzerinde yapılan düzenlemeler diğer düğmeleri de etkiler.



Çalışma alanı içerisindeki düğmeyi düzenlemek için **Orijinal (normal)** görünümde iken fare göstergeci düğme üzerine getirilir, farenin sol tuşuna çift tıklanır ve **Edit Button** (**düğme düzenleyici**) penceresi açılır.

Şekil 1.8: Çalışma alanındaki düğmeyi düzenleme



Şekil 1.9: Button edit (düğme düzenleyici) penceresi

Düğme düzenleyici (Button Edit) Penceresinde düğme üzerinde istenen sekme değişiklikler yapılır. Düğmenin sekli, efekti, metin büyüklüğü, gölgeleme, matlık gibi değişiklikler yapılır. İslem tamamlandığında Done butonuna basılarak işlem onaylanmış olunur.

1.4. Düğmelere Ad Verme ve Bağlantı Ekleme

Fireworks programında düğmeler oluşturulduktan sonra düğmelere bağlantılar eklenebilir. Düğmeye bir isim verilebilir. Düğmeye verilen isim, düğmenin başka programlara yerleştirildiğinde ya da internette yayınlandığında kullanılan isimidir.

▶ ▶	Düğmeye isi
Botton Text: M E B Link: http://www.meb.gov.tr Image: Comparison of the co	Batton vaizoglu
W: 231 X: Image: Constraint of the second of the secon	W: 231 X: 0 H: 130 Y: 64

Düğmeye eklenen bağlantı için açıklama ekleme

Şekil 1.10: Düğmenin özellikler (properties) denetçisindeki özelliklerinin görünümü

Düğmeye isim vermek için çalışma sayfası **Original (normal)** görünümde iken fare ile düğme seçildikten sonra **özellikler (Properties) penceresinden Button** alanı kullanılarak düğmeye isim verilir. Buraya yazılan isim düğme ihraç edildiğinde görülecek isimdir.

Düğmeye bağlantı eklemek için özellikler penceresindeki **Link** alanına düğmeye tıklandığında gidilmek istenen bağlantı yazılır. Farenin sol tuşu ile tıklandığında eklenen bağlantıya gidilmiş olunur.

Düğmeye eklenen bağlantı için açıklama eklenmek istendiğinde **Alt** bölümü kullanılır. Düğme üzerine fare göstergeci getirildiğinde bu açıklama görülür.

1.5. Düğmeleri Alma

Düğme düzenleyici (Button Editor) ile oluşturulmuş düğmeler ya da daha önceden oluşturulmuş düğmeleri çalışma alanı içerisine yerleştirebiliriz.

Çalışma alanı içerisine düğme yerleştirmek için File/Import (Ctrl + R) menüsü kullanılır.



Şekil 1.11: Import (al) penceresi

Gelen düğmenin pencerede bulunduğu konum secilir, dosva seçildikten sonra penceredeki aç butonu tıklanır. Calışma alanı içerisinde farenin sol tuşu basılı tutulup sürüklenir istenilen boyuta geldiğinde farenin sol tuşu bırakılır. Bir diğer yol da çalışma alanı içerisinde iken farenin sol tuşuna çift tıklanarak calısma alanı icerisine düğme yerleştirilir.

1.6. Grafikleri Düğmeye Dönüştürme

Çalışmamızı oluşturduğumuzda çalışmamız içerisinde düğmeler olmayabilir. Çalışmamız içerisinde grafikler Fireworks programı grafikleri düğmeye dönüştürme imkânı verir.



Şekil 1.12: Çalışma alanı içerisindeki bir nesne Çalışma alanı içerisine şekil, şekil üzerine metin eklenir, şekle efekt, gölgeleme verilebilir. Düğmeye dönüştürülecek bütün nesneler seçilir, (örneğin şekil ve üzerindeki metin gibi) nesneler seçildikten sonra **Modify/Symbol/Convert to Symbol (F8)** menüsü seçilir.

bol Properti	es	
	Name: Symbol	
	Type: 🔿 Graphic	ОК
	C Animation	Cancel
	d	

seçildiğinde Menü ekrana Şekil 1.3'teki Symbol **Properties** penceresi gelir. Pencerede Name bölümüne istenirse düğmeye bir isim verilir. Grafiğin düğmeye dönüsmesi icin Type seçeneklerinden Button seçilir, OK butonuna basılarak grafik düğmeye dönüştürülür.

Düğmeye isim verme bölümü

Şekil 1.13: Symbol properties penceresi

Düğmeye dönüştürülen grafik artık bir grafik değil bir düğmedir. **Button Edit (düğme düzenleyici)** kullanılarak düğme istenildiği gibi tasarlanır



Şekil 1.14: Düğmeye dönüştürülmüş grafik

UYGULAMA FAALİYETİ

	İşlem Basamakları	Öneriler
4	Yeni düğme tasarımları yapın. Düğme görünümlerine farklı şekiller, efektler, gölgeler ekleyin. Düğmeler üzerine metin ekleyin, metinin özelliklerini değiştiriniz	Düğme düzenleyiciyi (Button Editor) kullanınız.
A	Çalışma alanı içerisine düğmeler ekleyiniz.	Library (Kütüphane) kullanınız.
۶	Çalışma alanına eklenen düğmeleri değiştiriniz.	
4	Çalışma alanı içerisine eklediğiniz düğmelere isim veriniz. Düğmelere bağlantılar oluşturunuz.	
~	Tasarladığınız düğmeleri kaydediniz. Yeni bir belge açınız, yeni belge içerisine daha önceden oluşturulmuş düğmeler ekleyiniz.	İmport işlemini hatırlayınız.
~	Yeni bir belge oluşturunuz, belge içerisine şekil ve nesneler ekleyiniz, eklediğiniz nesneleri düğmelere dönüştürünüz.	

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruları cevaplayarak öğrenmiş olduğunuz bilgi ve becerileri ölçün.

1. Aşağıdaki simgelerden hangisi ekranda düğmelerin kılavuzlarını görüntülemek için kullanılır?



- 2. Düğme düzenleyici kullanarak oluşturulan düğmeler hangi palet grubuna yerleşir?
 - A) Layers
 - B) Optimize
 - C) History
 - D) Frames
 - E) Library
- 3. Aşağıdaki menülerden hangisi kullanılarak bir grafik düğmeye dönüştürülür?
 - F) File/Image Preview
 - G) Edit/Insert/New Buton
 - H) View/Guides
 - Í) Select/Select All
 - J) Modify/Symbol/Convert to Symbol

Aşağıdaki soruları Doğru/Yanlış şeklinde değerlendiriniz.

- **4.** (....) Bir düğme oluşturulduktan sonra düğme üzerinde değişiklik yapılamaz.
- 5. (....) Çalışma alanı içerisine eklenen düğmelere bağlantı (Link) eklenemez.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Resim üzerinde WEB ortamı için etkin bölgeler oluşturabileceksiniz. Belge içerisine eklenen düğmeler etkileşim katmak. Düğmelerle aynı zamanda kullanıcıya geri bildirim sağlayabileceksiniz.

ARAȘTIRMA

Resim dilimleme ve resimde etkin bölgeler hakkında bilgiler araştırıp bilgilerinizi sınıf ortamında arkadaşlarınızla paylaşınız.

2. DİLİMLER VE ETKİN BÖLGELER

2.1. Etkin Resim Bölgesi (Image Map) Oluşturma

İnternete yerleştirilen grafikler dikdörtgen ise grafiğe bağlantı eklendiğinde bağlantının şekli de dikdörtgen olur. Grafiğin bir kısmı saydam yapılabilir ya da arka plan rengini, WEB sayfasının arka plan rengiyle aynı yaparak farklı bir şekil izlenimi verilebilir.

Eğer bir şeklin **bağlantı** (**Link**) alanı dikdörtgen yapılmak istenirse veya resmin üzerine çeşitli linkler oluşturulmak istenirse **resim haritası** (**Image Map**) kullanılması gerekir.

Bir resim haritası (**image map**) üzerindeki **bağlantı** (**Link**) alanları Fireworks programında aktif bölgeler (**Hotspots**) olarak adlandırılır.

Bir grafikteki aktif bölge alanı üç şekilde olabilir: a) Dikdörtgen b) Daire

c) Çokgen

Aktif bölge çalışması internete yerleştirildiğinde bir **resim haritasına (image map)** dönüştürülen alandır.



Şekil 2.1: Araç kutusunda aktif bölge (Hotspot) simgesi Resim ya da şeklin belli bir bölgesini etkin resim bölgesi (**İmage Map**) yapmak için araç kutusunda aktif bölge (**Hotspot**)

aracı seçilir. Simge seçildikten sonra resim veya şeklin belli bir bölgesi farenin sol tuşu kullanılarak etkin bölge oluşturulur. Etkin bölge oluşturulduğunda resim ve ya şekil üzerinde yarısaydam mavi bir bölge oluşur, bu bölge artık etkin bölge olmuştur. Aktif bölgenin boyut ya da taşınmak istenirse araç kutusunda işaretçi (Pointer) simgesi seçilerek aktif bölge üzerinde işlem yapılabilir. Aktif bölge aracı merkezden boyutlandırmak için Alt tuşu kullanılır, Alt tuşu basılı tutulur, farenin sol tuşu kullanılarak aktif bölge boyutlandırılır, farenin sol tuşu bırakıldıktan sonra Alt tuşu bırakılır.



Şekil 2.2: Resim veya şeklin üzerinde oluşturulmuş aktif bölge (Hotspot)

Akt	if Bölgeye isim verme	Aktif Bölge Sekli	Aktif Bölge Rengi	Aktif Bölge Bağlantısı (Link)	
×	Motspot Shape:	Rectangle		.vaizoglu.net	?
	Etkin Bölge		alt: Örnek gezir	nme sayfası	
	W: 185 X: 174		Target:	T	
	H: 95 Y: 180				

Aktif Bölgeye eklenen bağlantı ile ilgili açıklama

Şekil 2.3: Özellikler (Propertis) denetçisinde aktif bölge özellikler

Aktif bölge eklendikten sonra, aktif bölgeye (Hotspot) bağlantı (Link) eklenebilir, özellikleri değiştirilebilir.

Aktif bölge seçili durumda iken özellikler (**Properties**) penceresinde; **Link** bölümü kullanılarak etkin bölge internete yerleştirildiğinde farenin sol tuşu ile tıklandığında yönlendirileceği WEB sayfası yazılır.

Alt seçeneğine resim üzerinde etkin bölge yapılan bölüm üzerine fare göstergeci getirildiğinde çıkacak olan açıklama eklenir.

Shape ile aktif bölgede oluşturulmuş olan şekil görülür. Şekil dikdörtgen, daire veya çokgen olabilir. İstenirse aktif bölge şekli değiştirilebilir. Aktif bölge şekli değiştirildiğinde fare ile yeniden şekillendirilmesi gerekir.

Aktif Bölge rengi ile oluşturulan aktif bölgenin rengi seçilir.

Hotspot ile oluşturulan etkin bölgeye bir isim verilir.

Aktif bölge **Original** (**Normal**) görünümde oluşturulduktan sonra **Preview** görünümüne geçerek aktif bölgenin nasıl olduğuna bakılabilir.

2.2. WEB Katmanıyla Çalışma

Aktif bölgeler ve dilimler **Layers** panelinde **WEB Layer** (WEB katmanı) üzerine yerleşir. **WEB Layer** (WEB katmanı) varsayılan olarak en üst katmandır (Şekil 2.4) ve taşınmaz. Resimlerle çalışırken nesneleri düzenlemek için aktif bölgeleri veya dilimleri gizlenmek istenebilir. Araç kutusu (**Tools**) panelinde **Show/Hide** (dilimleri göster/gizle) simgesi kullanılabilir veya **Layers** paneli kullanılabilir. Araç kutusu (**Tools**) kullanılırsa tüm aktif bölgeler, dilimler ve dilim kılavuzları gizlenir. **Layers** paneli kullanılırsa dilimleri ve aktif bölgeleri ayrı ayrı gizlenebilir.

WEB Layer (WEB	×Layers III, III 100 ■ Normal ▼	
Katmanı)	E 🕷 🏱 Web Layer 🕀	Layer 1 Katmanı
	Frame 1	

Şekil 2.4: Katmanlar

Yeni bir belge oluşturulduğunda Şekil 2.4'te görüldüğü gibi WEB Layer (WEB katmanı) varsayılan olarak en üstte yer almaktadır.

Belge içerisine resim yerleştirildiğinde resmin belli bir bölgesi aktif bölge yapıldığında aktif bölgeler **WEB Layer (WEB katmanı**) katmanına yerleşir ve en üste yer alırlar. Katmanlar tamamı gösterilip gizlenebileceği gibi katman üzerindeki nesneler ayrı gösterilip gizlenebilir veya katman ya da nesneler kilitlenebilir.

	<u>×</u>	
	II ▼ Layers III,	
	100 Normal	
WEB Layer ve	🕒 🚳 🖌 🚍 Web Layer 👘 👘	
WEB Layer	Hotspot	
üzerindeki Aktif Nesneler	Hotspot	
	Etkin Bölge	
	🗄 🙈 🔎 Tayer 1	Laver 1 Katmanı ve
	Path	Layer 1 Katmani
	Path	üzerindeki resim ve nesneleri
	Etkin Resim Bölgesi	
	Bitmap	
	Frame 1 🔊 🖬	
	The second	

Şekil 2.5: Katmanlar ve katmanlar üzerindeki nesneler

2.3. Resmi Dilimleme

Çalışma alanımızı düzenlerken, çalışma alanı içerisinde büyük resim veya nesneler olur. Boyutu büyük olan resim veya nesneleri internete yerleştirmek zaman alabilir, sayfanın yüklenmesinde sorunlar çıkabilir. Resim dilimlere ayrıldığı zaman dosya boyutu da küçülecek ayrı bir şekilmiş gibi olacağından resim daha kolay yerleşir. Resim dilimlere ayrıldığında her dilim üzerinde ayrı çalışılabilir farklı formatlarda kaydedilebilir. Bu da bize sayfamız içerisinde sürekli güncelleme gerekiyorsa resmin tamamı yerine sadece dilimlere ayrılmış bölümü güncelleme imkânı verir. Resmi dilimlemek, keskin bir bıçakla kesmek gibidir.

Resmi dilimlere ayırmanın farklı yolları vardır. Menüyü kullanarak ya da araç kutusunda **Slice (dilim)** simgesi kullanılarak resim dilimlere ayrılır.

Menüyü kullanarak resmi dilimlere ayırmak için araç kutusundan (**Tools**) seçim araçlarından biri (seçim aracı (**Marquee**), kement (**Laso**), çokgen (**Polygon**) araçlarından biri) seçilir. Resim üzerinde dilimlenecek alan seçilir, seçildikten sonra **Edit/Insert/Rectanguler Slice (Alt + Shift + U)** veya **Edit/Insert/Polygon Slice (Alt + Shift + P)** menülerinden biri kullanılarak seçili bölge dilimlere ayrılır.



Şekil 2.6: Araç kutusu slice (dilim) simgesi

Araç kutusundan **Slice** (dilim) simgesi seçilir, fare göstergeci resim üzerinde dilimlenecek yer üzerine gelindiğinde farenin sol tuşu basılı tutularak hareket ettirilerek dilim oluşturulur.

Dilimler oluşturulduktan sonra araç kutusunda işaretçi (**Pointer**) simgesi kullanılarak dilim boyutu değiştirilebilir ya da taşınabilir. **Alt** tuşu basılı tutularak dilim taşındığında dilimin kopyası oluşturulur. Resim istenildiği kadar dilimlere ayrılabilir.

Araç kutusunda işaretçi (**Pointer**) simgesi seçili durumda iken dilim seçilim faren sağ tuşun basılarak kısa menü açıldığında **Export Selected Slice** kullanılarak dilim kaydedilebilir.

2.4. Dönüşümlü Resimler (Rollover) Oluşturma

Dönüşümlü resimler (**Rollover**), imleç üzerine getirildiğinde veya tıklandığında görünümü tamamen değişen bir resimdir. Kullanıcı dönüşümlü resim üzerine fare göstergecini getirdiğinde yeni bir resim açılır. Dönüşümlü resimler (**Rollover**) resimleri saklamak için kareleri kullanır.

2.5. Kareler Ekleme

Kareler dönüşümlü resimlerin (**Rollover**) çeşitli durumlarının saklandığı yerdir. Düğme düzenleyici (**Button Editor**) kullanıldığında düğmenin **Over** durumu 2. kareye (Frame 2) ve **Down** durumu 3. kareye (Frame 3) yerleşir.



Şekil 2.7: Frames (çerçeve) paneli

Palet içerisinde Frames (Çerçeve) paneli yok ise **Window/Frames** (Shift + F2) kullanılarak ekrana getirilir. Frames panelindeki Options (seçenekler) menüsünde Add Frames alt menüsü kullanılır.



Şekil 2.8:Options (seçenekler) menüsü

Add Frames menüsü kullanıldığında ekrana Şekil 2.9'daki pencere gelir. Number bölümüne oluşturulacak kare sayısı yazılır. After current frame seçeneği seçilerek işlem onaylanır.

Add Frames X
Number: 4
Insert new frames
C At the beginning
C Before current frame
• After <u>c</u> urrent frame
C At the end
OK Cancel

Şekil 2.9: Add Frames penceresi

İşlem onaylandığında **Frames** panelinde oluşturulan panel sayısından bir fazla çerçeve (Şekil 2.10) oluşur. Oluşturulan **Frame**'ler seçilerek içine istenen resim veya nesneler yerleştirilir.

		×				
11 1	🛙 🔻 Frames and History 🛛 🖳					
F	Frames History					
	1 Frame 1 7					
	2 Frame 2 7					
	3 Frame 3 7					
	4 Frame 4 7					
	5 Frame 5 7					
₽,	💬 Forever 🛛 🔸 🗄 🛃	3 💼				

Şekil 2.10: Frames paneli

2.6. Davranış Ekleme

Davranış eklemek için oluşturacağımız davranış kadar kare ekleriz. Çalışma alanı içerisinde üzerine fare göstergeci geldiğinde değişecek aktif bölge oluşturuyoruz. Oluşturulacak davranış sayısı kader kareler (**Frames**) oluşturulur.

F ra	Frames and Histor	ry II.,
	I Frame 1	7
2	2 Frame 2	7
1	3 Frame 3	7
	1 Frame 4	7
-	+ ⊢rame 4	/
-		

Şekil 2.11: Frames panelinde oluşturulan kareler

Frames Paleti açık iken Frame 1 seçilir. Frame 1 fare göstergeci davranışlar üzerinde değil iken ekranda görülecek olan resim veya grafiklerdir. Frame 1 de aktif bölgeler yani fare göstergeci üzerine getirildiğinde resim gelecek bölgeler ve aktif bölge üzerine geldiğinde oluşmasını istediğimiz dilim oluşturulur.



Şekil 2.12: Çalışma alanına resim, grafik ve nesneler çizme

Şekil 2.12'de olduğu gibi çalışma alanına **Frames** paletinde Frame 1 seçili iken resim ve Davranış 1, Davranış 2, Davranış 3 metinleri yazılır.

Araç kutusunda **aktif bölge (Rectangle Hotspot)** simgesi seçilir, Davranış 1, Davranış 2 ve Davranış 3 metinleri üzerine denk gelecek şekilde aktif bölgeler (Şekil 2.13) oluşturulur.

Aktif bölgeler oluşturulduktan sonra fare göstergeci aktif bölge üzerine getirildiğinde değişecek olan resim oluşturulur.

Değişecek dilim oluşturmak için araç kutusunda **Slice** (dilim) işerisinde bir dilim oluşturulur.

Çalışma alanı içerisinde aktif bölge, dilim ve kılavuz çizgileri görünmüyorsa araç kutusunda **Show Slice and Hotspot** (dilim ve aktif bölgeyi göster) simgesi seçilerek aktif bölge ve dilimin görünmesi sağlanır.

Aktif Bölgeler (Hotspot)



Oluşturulan Dilim (Slice)

Şekil 2.13:Çalışma alanında aktif bölge (hotspot) ve dilim (slice) oluşturulması

Frames paletinde Frame 1 seçili iken resim, grafik, metin, aktif bölgeleri ve dilimi oluşturduktan sonra Araç kutusunda İşaretçi (**Pointer**) simgesi seçilir.

Birinci aktif bölge (davranış 1) farenin göstergeci üzerinde iken farenin sol tuşu ile tıklanarak aktif bölge seçilir, aktif bölge seçildikten sonra **Frames** paletinde Frame 2 karesi seçilir.

Oluşturulan dilim içerisine fare göstergeci Davranış 1 üzerine geldiğinde görünmesi istenen resim veya nesne yerleştirilir.

Resim veya nesne dilim içerisine yerleştirildikten sonra birinci aktif bölge (Davranış 1) seçilir. Fare göstergeci birinci aktif bölge üzerine getirildiğinde aktif bölge üzerinde davranış tutamacı belirir, farenin göstergeci davranış tutamacı üzerinde iken sol tuşu basılı tutulup dilim üzerine sürüklenir ve dilim üzerine gelindiğinde farenin sol tuşu bırakılır, ekrana penceresi gelir. **Swap image From** seçeneğinde resmi Frame 2 ye yerleştireceğimizden Frame 2 seçilir. İşlem onaylandığında aktif bölge ile dilim arasında mavi çizgi oluşur.



Şekil 2.14:Frame 2 için resim oluşturma

İkinci aktif bölgede (Davranış 2) resim oluşturmak için bu sefer **Frames** paletinde Frame 3 seçilir. Dilim (**Slice**) içerisine aktif bölge (Davranış 2) üzerine gelindiğinde görünmesini istediğimiz resim veya nesne yerleştirilir.

İkinci aktif bölge (Davranış 2) seçilir, seçildikten fare göstergeci davranış tutamacı üzerinde iken farenin sol tuşu basılı tutulup dilime doğru sürüklenir, farenin sol tuşu dilim üzerinde iken bırakıldığında ekrana **Swap Image** penceresi gelir. Davranış 2 için resmin Frame 3 yerleşmesini istediğimizden **Swap image From** bölümünde Frame 3 seçilir. Böylece resim Frame 3'e yerleştirilmiş olunur. Aynı işlemler oluşturulan üçüncü aktif bölge için tekrarlanır.

Çalışma alanı içerisinde istediğimiz kadar aktif bölge ekleyip bunlara davranış ekleyebiliriz. Resimler **Frames** paleti içerisindeki **Frame** ler içerisinde saklanacağından davranış kadar karelerin de (**Frame**) oluşturulması gerekir.

Davranışların nasıl çalıştığını görmek için **Original** (**normal**) görünümden **Preview** (**ön izleme**) görünümüne geçip bakabiliriz

Dilimlerin ve aktif bölgelerin ekranda görünmesini istemezseniz Araç kutusundan **Hide Slice and Hotspot (dilimleri ve aktif bölgeleri gizle)** simgesini seçerek gizleyebilirsiniz. Dilim ve aktif bölgeleri isterseniz tekrar görünür yapabilirsiniz.

2.7. Tam Ekran Görüntüleme

Sayfa **Preview** (ön izleme) penceresinde görüntülenirken, menü çubuğunu ve bütün paneller görünür. Sayfanın düzenli bir şekilde görünebilmesi için paneller ve menüler kolayca gizlenebilir.



Çalışma alanını tam ekran (Full Screen) görüntülemek için araç çubuğunda Full Screen Mode (tam ekran) seçilir

Tam ekran görünümünde menüler görüntülemek istenirse **Full Screen With Menus Mode** (tam ekran ve menüler) simgesi seçilir.

Normal ekrana dönmek için araç çubuğunda **Standart Screen Mode** (normal ekran görünümü) simgesi seçilir.

Sayfadaki menü ve panelleri gizlemek için **Window/Hide Panels** (F4) menüsü kullanılarak menü ve paneller gizlenir. Tekrar ekrana menü ve paneller getirilmek istendiğinde F4 kısa yol tuşu kullanılır.

2.8. Yeni Dilimler Ekleme

Çalışmamızı tamamladıktan sonra dilimlere ihtiyaç duyabiliriz. Bu WEB sayfası içerisinde yeni bağlantı ya da güncellenebilmesi için gerekebilir.



Çalışma alanı içerisine resim ekleyiniz. araç çubuğunda Slice (dilim) Simgesi seçiniz, farenin sol tuşu kullanılarak çalışma alanı içerisine resim üzerinde yeni dilimler oluşturunuz.

Özellikler (Properties) penceresinde Slice bölümü kullanılarak oluşturulan dilime (Slice) isim verilebilir. Bu isim WEB de yer aldığında görülecek isimdir.

Şekil 2.16: Araç Çubuğunda Slice (dilim) simgesi

Link alanı kullanılarak dilime (Slice) bağlantı eklenir. Çalışma alanı WEB'de iken farenin sol tuşu ile tıklandığında ulaşılmak istenen bağlantı buraya yazılır. Alt bölümü kullanılarak dilime (Slice) eklenen bağlantı ile ilgili açıklama

eklenir.

Type bölümünde dilimin tipi belirlenir. W ve H değerleri aktif bölgenin boyutudur. İstenirse değiştirilir. X ve Y değerleri konumunu gösterir. İstenirse bu değerler de değiştirilir.

×	Slice Untitled-3_r	Type: Image Link: Image Alt:	?
	W: 67 X: 435 H: 153 Y: 161	Target:	

Şekil 2.17: Slice (dilim) simgesinin özellikler (properties) penceresindeki özellikleri

UYGULAMA FAALİYETİ

	İşlem Basamakları	Öneriler
\triangleright	Yeni bir belge oluşturunuz.	
	Belgeniz içerisine resim, grafikler, metin	
	ekleyiniz.	
	Çalışma alanı içerisine aktif bölgeler	
	oluşturunuz.	
≻	Aktif bölgeleri kopyalayınız (farklı yollara	
	kullanarak), taşıyınız, rengini degiştiriniz,	
4	Aktif bölgelere isim veriniz	
	X si hetere hetere	
	Y eni katmanlar oluşturunuz.	
۶	Katmanlar üzerindeki nesnelerin yerlerini	
	değiştiriniz.	
	Katmanlar üzerine düğmeler ekleyiniz.	
	WEB katmanına yerleşen nesnelerin	
D	Siraiamasini degiştiriniz.	
	Ekiediginiz fesini dinimere aynımız.	
\triangleright	Ayrık rollover'lar oluşturunuz.	
	Dilimler için kareler oluşturunuz.	
\checkmark	Kareler oluşturduktan sonra ekleyiniz, siliniz.	
	Belge içerisine resim, grafik, metin ekleyiniz.	
	Eklediğiniz metin kadar kareler ekleyiniz.	
\checkmark	Metin üzerine aktif bölge ekleyiniz.	
\triangleright	Davranış için bir dilim ekleyiniz.	
\checkmark	Aktif bölgeler için dilime resimler	Preview (ön izleme) de çalışmanıza
	ekleyiniz.	bakınız.
\triangleright	Çalışmanızı tam ekran görüntüleyiniz, tam	
	ekran ve menü görüntüleyiniz. Normal	
~	gorunume geçiniz.	
	Ekranda menu ve paletleri gizleyiniz.	
	originiz	
	Dilimleri isimlendiriniz bağlantılar ve	
	bağlantılarla ilgi açıklamalar ekleyiniz.	
≻	Özellikler (Properties) penceresini	
	kullanarak dilimin boyutunu ve konumunu	
	değiştiriniz.	

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruları cevaplayarak öğrenmiş olduğunuz bilgi ve becerileri ölçün.

1. Aşağıdaki simgelerden hangisi resim üzerine aktif bölgeler oluşturmak için kullanılır?



Aşağıdaki soruları Doğru /Yanlış olarak değerlendiriniz.

- 2. (.....) Bir resim bölgesi üzerine aktif bölgeler eklenebilir.
- 3. (.....) Resim üzerine eklenen aktif bölgelere bağlantı (Link) eklenebilir.
- 4. (.....) WEB katmanı (WEB Layer) taşınabilir.
- **5.** (.....) Resim veya grafik üzerine davranış eklendiğinde oluşturulacak davranış kadar kare eklenmesi gerekir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

ÖĞRENME FAALİYETİ-3

AMAÇ

Resimlerin optimizasyonunu gerçekleştirip mümkün olan en küçük dosya boyutunda en kaliteli resimler oluşturabileceksiniz.

3. OPTİMİZASYON VE AKTARMA İŞLEMİ

Çalışma tamamlandıktan sonra, bunun aktarılması gerekir. Resmi ister WEB üzerinde veya ister çoklu ortam (multimedya) sunumlarında kullanılsın, Fireworks mümkün olan en küçük dosya boyutunda en kaliteli resimleri oluşturmak için çeşitli yöntemler sunar. Fireworks şu dosya türleri aktarır: GIF, JPEG, PNG, TIFF, BMP, PSD, Illustrator 7 ve WBMP (Wireless Bitmap – kablosuz Bitmap) mobil cihazlar için optimize edilen grafik dosya biçimidir.

3.1. Aktarma Sihirbazı (Export)

Aktarma sihirbazı (Export Wizard) dosyaları aktarmak için hızlı bir yol sunar. Sihirbaz çeşitli sorular sorar ve ardından dosya türleri ve optimizasyon ayarları önerir. Aynı zamanda Export Wizard için bir dosya boyutu ayarlayarak optimizasyon için bir hedef olarak kullanılabilir. Soru iletişim kutuları sonunda, optimizasyon önerileri içeren Export Preview (ihraç ön izleme) iletişim kutusu açılır.

Reklâm başlıkları (banner'lar) internetin her tarafına yayılmıştır. Bir WEB sitesinde bir reklâm alanı satın alındığında, reklam için bir genişlik ve yükseklikle birlikte bir dosya boyutu verilir. **Export** sihirbazı ilanları optimize etmek için iyi bir araçtır, dosyanın maksimum boyutu girilir, diğer özellikleri sihirbaz yapar.

Çalışma alanı içerisine daha önceden oluşturduğumuz dosya veya yeni bir çalışma ekleriz. Çalışmamızı tamamladıktan sonra çalışmayı aktarmak için **File/Export Wizard** (dosya/aktarma sihirbazı) menüsü kullanılır.



Şekil 3.1: Grafik, resim ve nesnelerden oluşan bir çalışma

File/Export Wizard menüsü kullanıldığında Şekil 3.2'deki pencere gelir.

кро	rt Wizard
-Tł	e Export Wizard helps you
	Select an export format.
	Find ways to minimize the size and maximize the quality of your image after you select an export format.
	Reduce file to a requested target size.
-w	hich do you want to do now?
	Select an export format.
1.1	An effective second former contraction

Dosya boyutunu belirleme

Şekil 3.2: Export Wizard (aktarma sihirbazı) penceresi

Pencerede **Target export file size** seçeneği aktif yapılırsa aktarılacak dosyanın maksimum boyutu **KB** cinsinden yazılır, aktif yapılmaz ise dosya boyutu program tarafından ayarlanır.

Dosya boyutu ayarlandıktan sonra Continue butonuna basılarak devam edilir.

Continue butonuna tıklandığında Şekil 3.3'teki pencere ekrana gelir. Aktarılacak dosyanın çerçevesi (Frame) seçilir. Bu pencerede **Single image file** seçeneği seçilerek **Continue** düğmesi tıklanır.

Frames	
What do you want to do (with the frames in this document?
C Animated GIF	
C JavaScript rollover	
Single image file	

Şekil 3.3. Export Wizard (aktarma sihirbazı) Frames penceresi

Choose Desination (hedef seçimi) ile dosya aktarma seçeneği belirlenir (Şekil 3.4). Bir seçenek seçilerek **Continue** düğmesine tıklanır.

Choose destination	
Where is this graphic going from Firev	vorks?
• The web	
C An image-editing application	
C A desktop publishing application	
C Dreamweaver	

Şekil 3.4: Choose destination (hedef seçimi) penceresi

Destination (hedef) seçimi dosyayı aktarmak için gereken boyutunu belirler. WEB veya Dreamweaver seçilirse bir GIF veya JPEG resmi oluşturulur. Bir resim düzenleme uygulaması (**An image-editing application**) veya bir masaüstü yayıncılık uygulaması (**A desktop publishing application**) seçilirse TIFF resmi olur. İşlemlerden hangisi seçilirse seçilsin seçildikten sonra **Analysis Results** (analiz sonuçları) ekrana gelir.

Analysis Results (analiz sonuçları) penceresi (Şekil 3.5) geldiğinde Exit düğmesine tıklanarak işleme devam edilir.

ilysis I	Results
Firewor	ks analysis results
We rei	commend GIF or JPEG format, both of which are displayed in the
previe	w. The first image is smaller.
If your	exported image has a transparent background, select the GIF
format	. JPEG does not support transparency.
After s	electing a format, you can choose Export Wizard again to
fine-tu	ne file size and image quality.
Click E	xit to view our recommendation in the preview window.

Şekil 3.5: Analysis Results (analiz sonuçları) penceresi

Analysis Results (analiz sonuçları) penceresinde Exit düğmesine tıklandıktan sonra resmi ihraç etmeden önceki ön izleme ve ayarları değiştirme penceresi gelir.

The WEB seçeneği seçildiğinden ön izleme olarak GIF ve JPEG seçenekleri gelir. GIF veya JPEG seçeneğinden birini seçmek için fare göstergeci ön izleme resimleri üzerinde iken sol tuş ile tıklanarak seçilir, seçildikten sonra istenirse ayarlar değiştirilebilir. Seçerken dosya boyutu bizim için önemli ise dosya boyutunu da göz önüne alarak seçeriz.

Ön izleme (Preview) penceresinde resmin biçimini, renk sayısını, dosya boyutunu ver resmin yüklenmesi (indirilmesi) için gereken yaklaşık süreyi görüntüler.



Şekil 3.6: Resmi aktarmadan önceki ön izleme ve ayarları değiştirme penceresi

Export (aktarma) penceresinde (Şekil 3.7) dosya adı verilir, HTML ve Slice (dilim) açılır menülerinden de istenen uygun seçenek seçildikten sonra Export düğmesi tıklanarak dosya kaydedilir.

Konym:	i moduiler (07.06)	• G	🏂 📂 🛄 •	
1	🛅 dersler	💩 davranışlar ekleme_r2_c1		davranışlar eki
9	moduller	💩 davranışlar ekleme_r2_c1_f2	8	düğme düzenle
n Son	Cresim düzenleme 1	🗟 davranışlar ekleme_r2_c1_f3	0	etkin resim böl
hdikiarım	araç Kutusu(Tools Box)	👼 davranışlar ekleme_r2_c1_f4		fincanlar 001
	asl	🔊 davranışlar ekleme_r2_c2	0	fincanlar 002
	CD CD	a davranışlar ekleme_r2_c2_f2		fincanlar 003
istii	aire icerisine dikdortgen yerlestirme ve maskeleme	🔊 davranışlar ekleme_r2_c2_f3		fincanlar 004
	a daire ve dikdortgen	a davranışlar ekleme_r2_c2_f4		fincanlar 005
2	a daireler	👼 davranışlar ekleme_r2_c3		fincanlar 006
6	avranışlar ekleme	a davranışlar ekleme_r2_c3_f2		fincanlar 006_
rim	🔊 davranışlar ekleme	a davranışlar ekleme_r2_c3_f3		fotog_Mak_Ali
	a davranışlar ekleme r1 c1	a davranışlar ekleme r2 c3 f4	1	görevlendirme
	a davranışlar ekleme_r1_c1_f2	a davranışlar ekleme_r3_c2	W	görüntü forma
	a davranışlar ekleme_r1_c1_f3	a davranışlar ekleme_r3_c2_f2		grafiği düğmey
n	a davranışlar ekleme r1 c1 f4	a davranışlar ekleme r3 c2 f3		grafikler
	•			9
lanm	Doswa adr. davramslar ekleme		+	Export
	Exant HTML and manes		-	intal
_	Export ITTHE and mages			- ipros
	HTML: Export HTML File	*		Options
	Slices: Export Slices	•		
	🗖 Selected slices only	Current frame only		
	Include areas without slices			
	Put images in subfolder			
	i i i de inidges in subroladi			

Şekil 3.7: Export (aktarma) penceresi

Oluşturduğumuz aktif bölgelere bağlantılar (link) ekleyebiliriz. Bağlantılarla ilgili açıklamalar, aktif bölgelere ve dilimlere isimler verebiliriz. Sayfa kaydettikten sonra sayfayı tarayıcıda açtığımızda aktif bölgenin üzerine fare göstergecini getirip farenin sol tuşu ile tıkladığımızda sayfa eklenen bağlantıya gider.

3.2. Resmin Dosya Türünü Seçme

Export Wizard (aktarma sihirbazı) reklam başlıklarının (banner) analizi program tarafından otomatik olarak yapılır. Fakat bazen bu ayarları kullanıcı kendisi yapmak isteyebilir.

Doğru resim türünü seçmek optimizasyon süreci için çok önemlidir. WEB grafikleri için popüler dosya türleri GIF ve JPEG'dir. GIF resimleri genellikle iki renkli ve düz renkli resimler için kullanılır. GIF resimleri saydam alanlar içerebilir. ve Animasyon dosyaları için kullanılabilir. GIF resimlerinin dezavantajı bunların 256 renkle kısıtlanmış olmasıdır. JPEG dosya türü genellikle fotoğraf türündeki resimler veya degradeli (renk tonlaması) ve çok renkli resimler için kullanılır. JPEG dosyaları saydam olamaz veya animasyonlarda kullanılamaz.

Dosya veya dilimleri aktarmak için biçimlendirme seçenekleri ayarlamak üzere Optimize paneli kullanılır. Optimizasyon süreci daha iyi kontrol edebilmek için, her dilimin optimizasyonu ayarlanabilir.

Resim dosya türünü seçmek için Optimize paneli ekranda değilse **Window/Optimize** (**F6**) menüsü kullanılır.

Optimize panelinde **Export file format** (aktarma dosya türü) açılır menüsünde istenen dosya türü seçilir. Örneğin JPEG, GIF, PNG 8, PNG 24 gibi...
Export file format (aktarma dosya türü) GIF seçilirse **Colors** (renk) açılır menüsünde GIF en fazla desteklediği renk sayısı olan 256 seçilerek renk kayıpları azaltılabilir.

	ii 🔻 Optimize	×	
Aktarma dosya türü (Export file format)	GIF Adaptive Loss: 0 No Transparency	Matte:	Indexed Palette (Dizinlenmiş Palet) açılır menüsü
	Sort: None	Rebuild	

Şekil 3.8: Optimize paleti penceresi

Indexed Palette (dizinlenmiş palet) açılır menüsündeki seçenekler şunlardır.

Adaptive:Resimdeki çoğunluk renkleri içeren özel bir palet oluşturur. Renklerin WEB uyumlu olup olmadıkları önemli değildir.

WEBSnap Adaptive: WEB 216 paleti ve Adaptive paleti arasında bir köprü oluşturur. En yakın WEB uyumlu renge yakın yedi renklik bir tolerans aralığında bulunan renklerdir.

WEB 216: Hem Windows hem de Macintosh bilgisayarlarda benzer bir görünüme sahip olan 216 renkli bir palet görüntüler

Exact (Tam): Resim 256 veya daha az içerdiğinde renkleri olduğu gibi kapsar. Eğer resim 256 renkten fazla renk içeriyorsa, WEBSnap Adaptive paleti varsayılan olarak kullanılır.

Macintosh: Macintosh sistem renkleri tarafından tanımlanan 256 renk içerir.

Windows: Windows sistem renkleri tarafından tanımlanan 256 renk içerir.

Grayscale (Gri tonlu): 256 (veya daha az) gri tonlu renk içerir. Bu paleti kullanmak resmi gri tona dönüştürür.

Black & White (Siyah ve Beyaz): Sadece siyah ve beyaz renkten oluşan iki renkli bir palet görüntüler.

Uniform (Tekdüze): RGB piksel değerlerine dayanan matematiksel bir palet görüntüler.

Custom (Özel): Kullanıcıya Fireworks veya Adobe Photoshop uygulamasında kaydedilen başka bir paleti ekleme seçeneği verir.

3.3. Ön İzleme Düğmesi

Fireworks programı resimleri aktarmadan ön izlemeyi sağlar. Sayfayı oluştururken aktarma ayarları değiştirilebilir ve sonuçları ön izlenebilir. Farklı ayarları görmek için belge iki veya dört ön izleme alanına bölünebilir. Aynı zamanda her ön izleme için yaklaşık yükleme sürelerini ve dosya boyutunu görüntüler.

Çalışma alanında sayfanın ön izlemesini görmek içi **Preview** düğmesi kullanılır. Sayfayı iki ön izlemeli görünüme ayırmak için **2-Up** düğmesi kullanılır. Sayfayı dört ön izlemeli görünüme ayırmak için **4-Up** düğmesi kullanılır. Normal görünüme geçmek için **Original** düğmesi kullanılır. Sayfa üzerinde düzenleme yapmak için normal (**original**) görünüme geçmek gerekir. Ön izlemede düzenleme yapılamaz.

Sayfa iki veya dört ön izlemeli görünümdeyken fare göstergeci ön izleme üzerinde iken farenin sol tuşuna tıklandığında ön izleme etrafında siyah çizgi belirir. Seçilen ön izleme **optimize** paleti kullanılarak yapılan değişiklikler sayfaya yansır.

Ön izleme görünümleri tek tek seçilerek optimize paleti kullanılarak değişiklik yapılır. Değişiklik yapıldıktan sonra tercih edilen ön izleme seçilerek normal (**Original**) görünüme geçilir.



Şekil 3.9: Çalışma sayfasının dört ön izlemeli görünümü

3.4. Mevcut Optimizasyon Ön Ayarları

Resimlerin dosya türünü hızlı bir şekilde ayarlamak için kullanılabilecek birçok ön ayar bulunmaktadır. Bu ön ayarlardan birini seçtikten sonra bunları daima değiştirebilir ve resimleri düzenleyebilirsiniz.



Şekil 3.10: Optimize paneli

Ön ayarlar Optimize panelindeki **Saved Settings** açılır menüsünde listelenir (şekil 3.10). listeden içerisinde istenen ayar seçilebilir.

Eğer bir dilim seçili durumdaysa Properties penceresinde optimizasyon ayarlarından birini seçebileceğiniz Slice Export Settings (Dilim İhraç ayarları) açılır menüsü görüntülenir.

×	Slice	Type: Image Link:	?
	davranışları	Alt:	
	W: 126 X: 257	GIF Web 216 GIF WebSnap 256 Target:	-
	H: 94 Y: 146	GIF WebSnap 128 GIF Adaptive 256 JIEG - Better Quality	
		JPEG - Smaller File Animated GIF WebSnap 128	

Özellikler (Properties) denetçisinde Optimizasyon ön ayarları

Şekil 3.11: Özellikler (Properties) denetçisinde slice (dilimin özellikleri)

3.5. Aktarma İşlemleri

Resimleri aktarmak iki adımlık bir işlemdir. Önce, Optimize panelinde resim için optimize etme parametreleri ayarlanır, ardından resim optimizasyon ayarlarına göre kaydedilerek aktarılır.

Fireworks uygulamasının özgün dosya biçim PNG'dir. Her ne kadar bir WEB sayfasında optimize edilmiş bir PNG dosyası olarak kullanmak mümkün olsa da, bu her zaman en iyi seçenek değildir. Orijinal Fireworks PNG dosyalarının bir kopyasının, ihraç edilen dosyalarla saklanması gerekir. Fireworks PNG dosya türü düzenlenebilir metni, efektleri ve vektör nesneleri korur, böylece kolaylıkla değişiklik yapılabilir. Bir resimde değişiklik yapılması gerekirse, Fireworks PNG dosyası değiştirilir ve ardından WEB sayfasına yerleştirilecek grafiği elde etmek için bunu yeniden aktarmak gerekir.

3.5.1. JPEG Resimlerini Gönderme

GIF seçeneği 8 bit'lik veya en çok 256 renkli resimleri aktarır ve çizgisel, düz renkli resimlerle iyi çalışır. Fotoğraflar, veya geçişmeler ya da milyonlarca renk içeren çalışmalar, JPEG türünde gönderilir. JPEG kayıplı bir sıkıştırma yöntemine sahiptir. Yani resme bakar ve sıkıştırma algoritmasının bir parçası olarak bazı bilgileri siler.

Aktarılacak olan JPEG resmi açıldıktan sonra **4-Up** düğmesi kullanılarak dört izlemeli görünüme geçilir. Dört ön izlemeli görünümde iken Optimize paneli açılır.



Şekil 3.12: Dört ön izlemeli görünüm

Dört görünümlü ön izleme panelinde üzerinde işlem yapılacak olan JPEG biçimli ön izleme seçilir. Palet grubu içerisinden Optimize paneli açılarak JPEG formatında resim üzerinde değişiklikler yapılır.

	II ▼ Optimize	Options (Seçenekler)
	JPEG - Better Quality	Saved Settings (Kaydedilen Ayarlar)
Export file format (Aktarılaçak dosya	Quality: 80 Selective quality: 90 📝	Quality (Kalite)
biçimi)	Smoothing: 0	Smooting (Yumuşatma)
	Sort: None O colors	

Şekil 3.13: Optimize paneli

Optimize paletinde **Saved Settings** açılır menüsünde **JPEG – Beter Quality** seçilir. **Quality** seçeneği resmin kalitesini ifade eder. **Quality** düşürüldüğünde renk taklitleri yani resmi sıkıştırma oranı artar, resim netliğinde bozulmalar olabilir, dosya boyutu küçülür. **Quality** değeri yükseltildiğinde resim sıkıştırma oranı azalır, resimdeki net bozulmaz, dosya boyutu büyür. Örneğin **Quality** değeri 60 olduğunda dosya boyutu 600KB ise **Quality** değeri 60' ın altına düşürüldüğünde dosya boyutu da 600KB'ın altında bir değer olur. **Quality** değeri 60'ın üzerine çıkarıldığında ise dosya boyutu da 600KB'tan büyük bir değer alır. Resmin boyutunu küçültürken resim netliğini de göz önüne almamız gerekiyor.

Smooting (yumuşatma) değeri resmi bulanıklaştırır. Birbirine yakın renklerin kullanılmasını sağlar. **Smooting** değeri yükseltildiğinde dosya boyutu küçülür.

Dört bölüme ayrılmış olan sayfada diğer bölümlerde seçilerek **Export file format** (dosya aktarma biçimi) JPEG yapılır. **Quality ve Smoothing** değerleri değiştirilerek resmin boyutuna ve netliğine bakılır, istenen değer elde edildiğinde **Normal (Original)** görünüme geçilir.

Sayfa üzerinde dört ön izlemeli görünümde iken ayarlar üzerinde değişiklik yapıldığında bu ayarları daha sonra kullanma düşünülüyor ise ayarlar kaydedilebilir

Ayarları kaydetmek için **Optimize** panelindeki **Options** (**Seçenekler**) menüsünde **Save Settings** seçeneği seçilir, ekrana kaydedeceğimiz ayarlara verilecek olan isim penceresi gelir (Şekil 3.14).

Preset Name		×
Name:	Optimizasyon Ayarla	rı
	ОК	Cancel

Şekil 3.14: Present Name penceresi

Ayarlara bir isim verilerek OK düğmesine tıklanır. Ayarları kaydettikten sonra **Optimize** panelindeki **Saved Settings** açılır menüsünden ulaşılabilir. Daha sonraki çalışmalarda kaydedilmiş olan bu optimizasyon ayarı uygulanabilir.

Saved	II ▼ Optimize	Options(Seçenekler) menüsü
Settings açılır menüsü	Optimizasyon Ayarları	
menusu	GIF Web 216 GIF WebSnap 256 GIF WebSnap 128 GIF Adaptive 256 JPEG - Better Quality JPEG - Smaller File Animated GIF WebSnap 128 Optimizasyon Ayarlari	Saved Settings açılır menüsünde kaydedilmiş olan Optimizasyon ayar ismi

Şekil 3.15: Optimize paneli

3.5.2. Tarayıcıda Ön izleme

Belge penceresindeki **Preview** (Ön izleme) düğmesi, sayfayı görüntülemek için iyi bir yöntem sağlar. Ayrıca sayfanın istediğimiz gibi olup olmadığına bakmak için aktarmadan tarayıcıdan ön izleme yapılır.

Sayfayı tarayıcıdan ön izleme yapmak için **File/Preview in Browser** alt menüsündeki **Preview in iexplore.exe (F12)** alt menüsü kullanılarak tarayıcıdan ön izleme yapılır.

	🙆 Macromedia Fire	vorks 8 - [davr	anışlar eklem	ne.png @ 10)0%]	
	File Edit View Sele	ct Modify Te>	kt Commands	Filters Wi	ndow Help	
	New	Ctrl+N				
	Open	Ctrl+O				
	Open Recent		•			
	Reconstitute Table)				
	Scan		•			
	Close	Ctrl+W				
	Save	Ctrl+S				
	Save As	Ctrl+Shift+S				
	Revert					
	Import	Ctrl+R				
	Export	Ctrl+Shift+R				
	Image Preview	Ctrl+Shift+X				
	Send to E-mail		•			
	Update HTML					
	Export Wizard					
	Batch Process				Charles Co. Co.	
	Preview in Browser		Preview in	n iexplore.ex	e F12	
Birinci tarayıcıyı	Page Setup		Preview in	1	Ctrl+F12	in en en e
Ayarlama al t	Print	Ctrl+P	Set Prima	ry Browser	27	Ikinci tarayiciy
тепизи	HTML Setup		Set Secor	ndary Browse	er	ayariama al
	Exit	Ctrl+O				тепизи

Şekil 3.16: File menüsünde Preview in Browser alt menüsünün seçenekleri

Eğer birinci tarayıcı ayarlı değil ise **File/Preview in Browser/ Set Primary Browser** menüsü kullanılır. Gelen pencerede birinci tarayıcı olarak yapılmak istenen dosya seçilerek işlem onaylanır.

İkinci tarayıcı ayarlanmamış ise **File/Preview in Browser/Set Secondary Browser** menüsü kullanılarak ikinci tarayıcı ayarlanır.

3.5.3. HTML Olarak Aktarma

Çalışma tamamlandıktan sonra sayfayı HTML olarak aktarmak için **File/Export (Ctrl** + **Shift** + **R**) menüsü kullanılır. Menü kullanıldığında ekrana **Export** (aktarma) menüsü gelir. **Export** açılır menüsünde **HTML and Images** seçimi yapılır.

HTML açılır menüsünde Export HTML File seçilir.



Şekil 3.17: Export Penceresi

Slices (dilim) açılır menüsünde Export Slices seçilir.

Dilim (her düğmenin üzerindeki yeşil yarı saydam alan), Fireworks'ün düğmeleri nasıl oluşturacağını (keseceğini) belirler. Dilimler aktarılmazsa, sayfa bir resim olarak aktarılmış olunur. Dilim aynı zamanda rollover'lar için JavaScript kodu sağlar eğer dilimler aktarılmazsa rollover'lar çalışmayacaktır.

Dilimsiz alanlar için bir grafik oluşturmak için **Include areas without slices (dilimsiz alanları kapsa)** seçimi yapılır. Bu seçenek seçilmezse HTML tablosunda boş hücreler oluşur.

Export penceresinde Put images in subfolder seçeneği işaretlenir.

Genellikle resimler HTML dosyalarından ayırmak istenir. Dosya bakımı ve organizasyonu için böyle yapılması önerilir. Fireworks varsayılan olarak **Images** adında bir alt klasör oluşturur. **Put images in subfolder** seçimi yapıldığında, **Browse** düğmesinin yanında varsayılan dosya adı olan **Images** görülür. Eğer resimleri **Images** klasörü dışında bir klasöre saklanmak istenirse, **Browse** düğmesine tıklanır ve klasörün yeri belirlenir.

NOT: Klasörlere ve dosyalara isim verirken tarayıcılarda sorun yaşanmaması için küçük harfler kullanınız, özel karakter ve Türkçeye has noktalı karakterleri <u>kullanmayınız</u>! Dosya adı birden fazla kelimeden oluşuyorsa araya boşluk <u>bırakmayınız</u>! Boşluk bırakmak istenirse alt çizgi yapınız.

Fireworks programının kullandığı HTML seçenekleri görmek ve değiştirilmek istenirse **Export** penceresinde ki **Options** (**seçenekler**) düğmesi kullanılır.

	HTML Setup	<u>×</u>
HTML style açılır menüsü Extansion (Uzantı) açılır menüsü	HTML Setup General Table Document Specific HTML style: Dreamweaver XHTML Image: Specific style Extension: Image: Specific style Include HTML comments Image: Lowercase file name Ise CSS For Populo Menus.	< l
	Image: Section operations Image: Write CSS to an external file OK	

Options (seçenekler) düğmesi tıklandığında HTML Setup penceresi gelir.

Şekil 3.18: HTML setup penceresi

HTML Style ile dosyanın HTML stili, Extansion (uzantı) ile de dosya uzantısı belirlenir.

Fireworks uygulaması **HTML** oluştururken kullandığı yöntem, açılır menüden seçilen HTML stiline bağlıdır. Fireworks uygulaması, **Dreamweaver, Frontpage, GoLive** ve genel özellikleri olan bir stili destekler.

Extension (uzantı) açılır menüsünden, çeşitli yaygın uzantılardan biri kullanılabilir. Eğer eklenecek uzantı listede yok ise metin kutusuna dosya uzantısı yazılabilir.

Lowercase file name (küçük harfli dosya adı) seçeneği Fireworks'ün dosyaları aktarırken küçük harfli dosya oluşturulmasını sağlar.

Export penceresinde HTML olarak aktarılacak sayfaya **dosya adı (File name)** bölüme dosyaya bir isim verilerek Export düğmesi tıklanır. Dosya HTML olarak kaydedilmiş olunur.

Fireworks programı, Optimize panelindeki optimizasyon ayarlarını kullanarak resimleri aktarır ve bir HTML dosyası oluşturur.

Sayfanı nasıl göründüğüne bakmak için sayfa tarayıcıdan açılır.

3.5.4. Hızlı Aktarma Düğmesi

Belge penceresinin sağ üst kısmında bulanan Quick Export (Hızlı Aktarma) düğmesi dosyaları Dreamweaver, Macromedia Flash, FreeHand ve Director gibi diğer Macromedia uygulamalarının yanı sıra Adope Photoshop, Adope Illustrator ve Adobe GoLive gibi uygulamalara aktarmak için bir kısa yol menüsüdür.

Quick Export (hızlı aktarma) düğmesi aynı zamanda tarayıcı veya diğer Macromedia uygulamalarını çalıştırmak için de kullanılır.



Şekil 3.18: Çalışma sayfası ekranı normal görünüm

UYGULAMA FAALİYETİ

	İslem Basamakları	Öneriler
>	Yeni bir sayfa oluşturunuz. Sayfayı Export Wizard (aktarma sihirbazını kullanarak aktarınız) ve Optimize ediniz.	Sayfayı aktarırken resimlerin dosya türünü seçin. Resimler için farklı dosya türlerini seçin.
4	Yapılan çalışmayı Preview, 2-Up ve 4-Up Ön izleme düğmelerini kullanarak görüntüleyiniz. Ön izlemede iken optimize ayarlarını kullanarak çalışmayı değiştiriniz.	
A	Çalışmaya mevcut optimizasyon ön ayarlarını uygulayınız.	
A	Çalışma içerisine resimler yerleştiriniz. Çalışmayı internete JPEG olarak aktarınız.	
A	Çalışmayı tamamladıktan sonra aktarınız. Çalışmayı aktardıktan sonra tarayıcıda ön izleme yapınız.	
	Çalışmayı HTML olarak aktarınız.	
4	Çalışmayı tamamladıktan sonra hızlı aktarma düğmesini kullanarak çalışmayı diğer ortamlara ve dosya türlerine aktarınız.	

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruları cevaplayarak öğrenmiş olduğunuz bilgi ve becerileri ölçünüz.

- **1.** Aşağıdaki menülerden hangisi kullanılarak yapılan çalışma tarayıcıdan ön izleme yapılabilir?
 - A) File/Preview in Browser
 - B) View/Fit Selection
 - C) Modify/Canvas
 - D) Commands/Creative
 - E) File/Export
- 2. Aşağıdaki menülerden hangisi kullanılarak yapılan çalışma HTML olarak aktarılabilir?
 - A) File/Preview in Browser
 - B) View/Fit Selection
 - C) Modify/Canvas
 - D) Commands/Creative
 - E) File/Export

Aşağıdaki sorudaki boşluğa uygun gelen kelimeyi yazınız.

3. Resimlerin veya grafiklerin mümkün olan en küçük dosya boyutunda en kaliteli resimler oluşturulmasına (......) denir.

Aşağıdaki soruları Doğru/Yanlış şeklinde değerlendiriniz.

- **4.** (.....) Fireworks programında yapılan çalışmaların ön izlemesi yapılamaz
- 5. (.....) Fireworks programında yapılan çalışmalar hızlı aktarma düğmesi kullanılarak aktarılabilir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

ÖĞRENME FAALİYETİ-4

AMAÇ

Hareketli GIF biçimini kullanabilecek ve animasyonlar oluşturabileceksiniz.

4. GIF ANİMASYONLARI

Hareketli GIF (Animated GIF) resimleri CopuServe Graphics Interchage Format'ın (Compuserve grafik takas biçimi) değişik bir biçimi kullanılır. 1987 yılında, tanımlaması geliştirilerek GIF dosyalarının bir kitabın sayfalarını çevirircesine bir animasyon elde etmek için sıralı olarak kullanılan birden çok resim içermesi sağlanmıştır. 1989'da biçimde bir değişiklik yapılarak kareler arasında isteğe bağlı bir gecikme sağlayan bir denetim de eklenmiştir.

Bütün avantajlarına rağmen, hareketli GIF dosyaları mükemmel değildir. GIF dosyaları oldukları için 256 renkle sınırlandırılmışlardır. GIF dosyaları bir günbatımının hızlandırılmış görünümü gibi fotoğrafik resimler için uygun değildir. GIF'in en iyi kullanım alanları hareketli reklam başlıkları (banner), düğmeler ve iki renkli resimlerdir.

Bir GIF animasyonun döngülenmesi tarayıcının Stop (dur) düğmesiyle durdurulabilir ve resmi yeniden yükleyerek başlatılabilir fakat durdurduktan sonra kaldığı yerden devam etmesini sağlayamayız. Video oynatıcıları türünde yürütme denetimleri için, Macromedia Flash veya Director gibi ticari bir animasyon uygulaması kullanılabilir.

Hareketli GIF resimleri sessiz filmlerdir; ses ve animasyon eklenmek istenirse Apple QuickTime filmleri veya Macromedia Flash Kullanılır.

Eksiklerine rağmen, hareketli GIF dosyası basit WEB animasyonu için iyi bir ortamdır; hiçbir eklenti ve sunucu gelişmesine gerek duymaz veya çeşitli tarayıcılarda uyumsuzluk sorunları yoktur.

4.1. Animasyon Oluşturma

Bir animasyon, hareketli bir GIF resmi oluşturmak için temel kare kare animasyon oluşturma yöntemi kullanılacaktır. Bir şekil çizilecek ve bu sayfa boyunca hareket ettirilecektir.

Animasyon oluşturmak için yeni bir belge oluşturalım. **Tuval (Canvas)** boyutunu 400 X 100 piksel (Pixel) yapalım. Belge içerisine resim ve grafikleri yerleştirin. Animasyon için kullanacağınız şekli belirleyin. Animasyon için resim (GIF'in en fazla 256 renk desteklediğini unutmayalım.), grafikler, nesneler veya vektörler kullanılabilir. Hatırlayacak olursanız öğrenme faaliyeti-2'de nesnelere davranışlar eklemiştik. Her bir davranışı bir çerçeve (frame) içersine yerleştirmiştik. Animasyonda da kullanacağımız nesnenin her hareketini bir çerçeve içerisine yerleştireceğiz. Animasyonu çalıştırdığımızda çerçeve (frame) içersindeki nesne ekrana sırasıyla getirildiğinden, nesne hareket ediyor gibi görünecektir.

Belge içerisinde bir daire çizin, dolgu rengi kırmızı **matlık** (**Opaklık**) yüzdesi 50 olsun. Daireyi belgenin sol alt köşesine yerleştirin.



Şekil 4.1: Belge içerisinde bir daire matlık değer yüzdesi 50

Belge içerisine daire çizildikten sonra özellikler (Properties) penceresi kullanılarak matlık (Opaklık–Opacity) yüzdesi değiştirilmiştir. İstenirse dairenin diğer özellikleri de değiştirilebilir. Örneğin dolgu rengi, dış hat rengi gölge ve efekt ekleme gibi...



Şekil 4.2: Özellikler (Properties) denetçisinde daire şeklinin özellikleri matlık (Opaklık – Opacity) yüzdesi 50

Belge içerisine daire yerleştirildikten sonra daire üzerine araç çubuğundaki **Text** aracını kullanarak daire üzerine bir metin yazın. Metin yazıldıktan sonra animasyon için kullanılacak şekli belirleyin.



Şekil 4.3: Belge içerisine şekil, metin yerleştirme

Belge içerisine metin yerleştirdikten sonra animasyon için kullanacağımız şekli oluşturuyoruz. Şekil 4.3'te daire oluşturulmuştur. Küçük daireler kullanılacaktır. İçerideki büyük daire, dairelerin izleyeceği yolu belirlemek için çizilmiştir. Küçük daireleri yerleştirdikten sonra içeride kalan ve belli bir kısmı görülen daire silinebilir. Animasyon için kullanılacak küçük daireden biri oluşturulduktan sonra diğer daireler kopyalama yollarından

biri kullanılarak çoğaltılabilir. Araç kutusunda işaretçi (Pointer) simgesi seçilir, klavyeden **Alt** tuşuna basılır, tuş bırakılmaz, farenin sol tuşu kullanılarak animasyon için kullanılacak olan daire fare ile tutulup sürüklendiğinde dairenin kopyalarını oluşturur. Kopyalama işlemi bittikten sonra **Alt** tuşu serbest bırakılır. **Alt** tuşu basılı tutulmaz ise şekil taşınmış olunur.



Şekil 4.4: Belge içerisinde kullanılacak şekillerin seçilmesi

Animasyon için nesneler oluşturulduktan sonra, animasyonda kullanılacak şekiller

seçilir. Şekilleri seçmek için **araç kutusunda işaretçi (pointer**) seçildikten sonra ilk şekil fare göstergeci üzerin de iken farenin sol tuşu tıklanarak seçilir, birinci şekil seçildikten sonra **Shift** tuşuna basılır, tuş bırakılmaz, farenin sol tuşu kullanılarak animasyon için kullanılacak diğer şekillerde seçilir.

Animasyon için kullanacağımız şekillerin izleyeceği yol düzgün olsun diye daire çizilmiştir. Animasyonda kullanılacak daireler yerleştirildikten sonra daire silinmiştir. Şekillerin izleyeceği yolu istediğimiz gibi belirleyebiliriz.



Şekil 4.5: Frames panelinde Options (seçenekler) menesü

	1	Frame 1	7
	2	Frame 2	7
	3	Frame 3	7
•	4	Frame 4	7
1	5	Frame 5	7
1	6	Frame 6	7
	7	Frame 7	7
1	8	Frame 8	7
	9	Frame 9	7
	10	Frame 10	7
3	11	Frame 11	7
	12	Frame 12	7

Şekil 4.6: Frames and history paneli

くして

Animasyon için kullanılacak şekiller seçildikten sonra Frames Paneli açılır. Frames paneli ekrana değil ise **Window/Frames (Shift + F2)** menüsü kullanılarak açılır.

Frames panelinde **Options** (seçenekler) menüsünde **Distribute to Frames alt** menüsü seçilir. Bu menü seçili her nesneyi bir çerçeve (Frame) içerisine yerleştirir.

Davranışlar oluşturma da, hatırlayacak olursak her bir davranışı bir çerçeve içerisine yerleştirmiştik. Burada baktığımızda her çerçeve (Frame) içerisinde bir şekil vardır. İstersek çerçeve (Frame) içerisindeki bu şekilleri değiştirebiliriz.

Şekil 4.6'da görüldüğü gibi seçtiğimiz şekilden bir fazlası kadar **Options** (**seçenekler**) menüsündeki **Distribute to Frames Frame** (**çerçeve**) oluşturmuştur. **Frame** (**çerçeve**) içerisindeki şekillere bakabiliriz, istersek bunları değiştirebiliriz. Animasyonu çalıştırdığımızda sırasıyla frame'ler içerisindeki şekiller ekrana gelir.

👼 animasyon oluştur	'ma.png @ 100%*	
🥜 Original 📔 🔤 Previe	w Ⅲ2-Up ⊞4-Up	8t. 😂
	100 150 200 250	300 350 400
<u></u>		
<u>so</u>		
	izoğlu	
105		
J CIE (Decument)		100 × 100 100%
au-(pocument)	Play/Stop (Animasyony calistirma/D	400 x 100 100% → //. urdurma Düğmesi)

Şekil 4.7: Belge içerisindeki animasyonu çalıştırma

Animasyon tamamlandıktan sonra belge penceresinde ki **Play/Stop** (çalıştırma/durdurma) düğmesi kullanılır. Çalıştırıldığında görülecektir ki frame'ler içerisindeki şekiller sırasıyla ekrana gelmektedir, bu şekiller hareket ediyormuş gibi görülmesini sağlar, şekilleri istediğimiz gibi yerleştirebiliriz. Örneğin zıplayan bir top yapmak istenildiğinde topun izleyeceği yol belirlenir ve frame'lere yerleştirilir. Animasyon çalıştırıldığında zıplayan bir top oluşturulmuş olunur.

4.2. Çoklu Çerçeve (Onion Skin) Kullanma

Çoklu çerçeve (Onion Skin) geçerli kareden önceki ve sonraki nesneleri görülmesini ve değiştirilmesini sağlayan bir tekniktir. Kare kare animasyonlar oluşturulduğunda, bu kareler arasında ileri – geri hareket edilmesine gerek kalmadan nesneleri karelere yerleştirilmesine yardım eder. Onion Skin modu açık durumdayken, geçerli kareden önceki ve sonraki karelerde bulunan nesneler soluk görünür. Böylece, bunlar geçerli karedeki nesnelerden ayırt edilebilir.



Şekil 4.8: Animasyon için oluşturulmuş belge

Animasyon için oluşturulmuş belge açıldığında **Frames and History panelinde Frames** sekmesinde Frame 1 seçili iken sadece Frame 1 çerçevesi üzerindeki nesneler görünmektedir. Diğer çerçevedeki nesneler görünmektedir.

	Erames History	
Onion Skin	I Frame 1	7
şaretçisi	2 Frame 2	7
	3 Frame 3	7
	4 Frame 4	7
	5 Frame 5	7
	6 Frame 6	7
	7 Frame 7	7
	8 Frame 8	7
	9 Frame 9	7
	10 Frame 10	7
	11 Frame 11	7
	12 Frame 12	7

Şekil 4.9: Frames and history paneli

Çoklu çerçeve (Onion Skin) özelliğini açmak için frames panelinde frame 1 seçilir, frame 1 seçili durumda iken çoklu çerçeveye dâhil edilmek istenen frame'e kadar Onion sütunu üzerinde iken farenin sol tuşu ile tıklanır ve bir çizgi oluşur. Onion Skin özelliği Onion Skinning menüsü kullanılarak yapılabilir.

Onion Skinning menüsündeki seçenekler:

No Onion Skinning: Çoklu çerçeve özelliğini kaldırır.

Show Next Frame: Sonraki frame'i Onion Skin'e dâhil eder.

Before and After: Önceki ve sonraki frame'i Onion Skin'e dâhil eder.

Custom: Onion Skin ayarları kullanıcı tarafından değiştirilir.

Multi-frame editing(çoklu-kare düzenleme): Diğer karelerin seçilmesini ve düzenlenmesini sağlar.



Şekil 4.10: Çoklu çerçeve (Onion Skin) özelliği açılmış olan belge

Çoklu çerçeve özelliği açıldığında seçili Frame (çerçeve) dışındaki çerçeveler içindeki şekillerde görülmektedir. Seçili Frame göre bir siliklerdir. **Matlık (saydamlık değeri, opaklık – Opacity)** değeri düşürülmüştür. **Onion Skin** özelliği açıldıktan sonra frame'ler içerisindeki nesneler üzerinde değişiklik yapılabilir (taşınabilir, silinebilir, efekt ve dolgu eklenebilir, yeni nesneler eklenebilir).

		×
	🛙 🔻 Frames and History	le,
	Frames History	
Onion Skin İşaret çisi	🔽 1 Frame 1	7
	2 Frame 2	7
	3 Frame 3	7
	4 Frame 4	7
Onion Skin'e	I 5 Frame 5	7
frame'lerin dâhil	6 Frame 6	7
eallaigini gosteren	7 Frame 7	7
çızgı	8 Frame 8	7
	9 Frame 9	7
	1 10 Frame 10	7
o	11 Frame 11	7
Onion Skin I şaretçisi	(A) 12 Frame 12	7
	No Onion Skinning	+1 🔁 🏛
Onion Skinning açılır Menüsü	Show Next Frame Before and After Show All Frames	
``	Custom	
	Multi-Frame Editing	

Şekil 4.11: Frames and history paneli

Geçerli kareden önceki ve sonraki karelerin matlığı (opaklık, saydamlık, **Opacity**) değerini değiştirmek için **Onion Skinning** açılır menüsünden **Custom** seçilir. **Onion Skin** seçili kare dışındaki bütün karelerin opaklık değerini değiştirir. Opaklık düzeyini 0 (Sıfır) olarak ayarlamak içeriği gizler; opaklık düzeyini 100 olarak ayarlamak içeriğin sanki aynı karedeymiş gibi görünmesini sağlar.

Multi-frame editing (çoklu-kare düzenleme) seçimi yaparak diğer karelerin seçilmesini ve düzenlenmesi sağlanır.



Şekil 4.12: Onion Skinning penceresi

4.3. Katman Paylaşma

Animasyon oluşturulurken frame'ler içindeki nesneler sırasıyla gösterilir. Fakat bazen ilk frame içerisine yerleştirilmiş olan şekil ve grafiklerin bütün framelerle birlikte gösterilmesi istenebilir. Örneğin daha önce yaptığımız animasyonda hatırlayacak olursak animasyonu çalıştırdığımızda frame 1 de bulunan büyük daire, metin diğer frame'ler görünürken bunlar görünmemektedir. Bütün frame'lerle birlikte büyük daire ve metin görülmek istenebilir.

Frame 1'deki nesneleri bütün frame'lere yerleştirmek yerine katman paylaşıldığında frame 1'deki nesneler bütün frame'lerle birlikte görülür.



Şekil 4.13: Layers panelinde Options menüsü

Katman paylaşmanın farklı yolları bulunmaktadır. Yeni bir katman oluşturulup paylaşılabileceği gibi oluşturulmuş olan katmanlarda paylaşılabilir.

Yeni bir katman oluşturmak için Layers (katman) → Options (Seçenekler) →New Layer (Yeni Katman) seçilir. Ekrana New Layer penceresi gelir.

lew L	ayer			
	<u>N</u> ame:	Layer 2		
			across frame])
				•

New Layer penceresin Share across frames seçeneği işaretlenerek katman paylaştırılır.

Var olan katmanı paylaştırmak için Layers (katman) panelinde paylaştırılacak olan katman seçilir, katman seçildikten sonra Layers panelindeki Options menüsünden Share This Layer alt menüsü seçilerek var olan katman paylaştırılır.

Var olan katman paylaşıma açıldığında katman üzerinde frame'ler (çerçeve) var ise bunlar silinirler. Paylaşılan katmanlar üzerinde çerçeveler yer almaz.

Animasyonu çalıştırdığımızda bütün çerçevelerle birlikte görünmesini istediğimiz resim veya nesneleri paylaşılan katman üzerine Frame'leri ise ayrı bir katman üzerine yerleştiririz.

Bundan önceki derste yaptığımız animasyon da Frame 1 çerçevesindeki büyük daire ve metin sürekli görünmesi için yeni bir katman oluşturulur, katmanı paylaşıma açılır. Frame 1 içerisinde olan büyük daireyi ve metini yeni oluşturulan paylaştırılmış katman üzerine Layers panelinde taşınmak istenen nesne fare göstergeci üzerinde iken sol tuşa basılır. Tuş bırakılmaz yerleştirilmek istenen katman üzerine nesne sürüklenir. Katman üzerinde iken nesne bırakılır. En üste olan katman en önde olur. Katman üzerinde de en üste olan nesne en önde görülür. Önde görülmesini istediğimiz nesneyi üste doğru kaydırmamız gerekir.

4.4. Animasyon Sembolleri

Animasyondaki karelerde bulanan her nesne kontrol edilmek istenebilir, animasyon kare kare (frame by frame) animasyon yöntemi kullanılarak oluşturulur. Bir nesnenin sadece tuval boyunca hareket etmesi istenir, işlemi çok daha kolay yapan bir animasyon sembolü oluşturulabilir. Bir animasyon sembolü, sembolün hareket ettiği yönü belirten simgeye bir hareket yolu ve sınırlayıcı kutu ekler. Animasyon hızından, matlığa (opaklık) ve dönmeye kadar çeşitli özellikleri değiştirilebilir.

Animasyon sembolü daha önceden oluşturulmuş olan animasyonlara eklenebileceği gibi yeni belge içerisine de eklenebilir. Sembollerde, animasyonlarda olduğu gibi frame'ler içerisinde hareket ederler.



Şekil 4.14: Animasyon sembolleri oluşturma

Sembol oluşturmak için resim grafik ve nesneler oluşturulur, sonra animasyon sembolü olarak kullanılacak nesneler seçilir **Modify/Animation/Animate Selection (Alt + Shift + F8)** menüsü seçilir.

Animate 🔀	1		
Frames: 13			
Move: 15			
Direction: 0	L		
Scale to: 100	L		
Opacity: 0 🗹 to 100 💆	L		
<u>R</u> otate: 0 ⊻ ⊙ <u>c</u> w ⊙ cc <u>w</u>	L		
Edit OK Cancel			
Şekil 4.15: Animate penceresi			

Menü seçildiğinde ekrana **Animate** penceresi gelir. Animate penceresinde animasyon sembolü ile ilgili ayarlar ekrana gelir.

Bu ayarlar,

Frames: Animasyon sembolünün hareket edeceği çerçeve sayısıdır.

Move: Animasyon sembolünün hareket etme miktarı. Move değeri 0 (sıfır) yapıldığında sembol hareket etmez.

Direction: Animasyon sembolünün dönme miktarıdır.

Scale: Animasyon sembolünün büyüme-küçülme oranı. 100'ün altında bir değer olduğunda sembol küçülür. 100'ün üzerinde bir değer olduğunda sembol büyür.

Opacity: Animasyon sembolünün matlık (opaklık) değerinin başlangıç ve bitiş değeridir. Başlangıç değeri sıfır yapılırsa animasyon çalıştırıldığında sembol görünmez. Bitiş değeri de değiştirilebilir.

Rotate: Animasyon sembolünün dönme miktarıdır.

Animasyon sembolü tamamlandıktan sonra fare göstergeci ile de sembolün başlangıç, bitiş ve hareket yönü değiştirilebilir.

Animasyon sembolüyle ilgili ayarlar yapıldıktan sonra **OK** butonuna basılarak işlem onaylanır. İşlemler onaylandıktan sonra özellikler (**Properties**) penceresi ile veya animasyon sembolü seçili durumda iken **Modify/Animation/Settings** menüsü kullanılarak animasyon sembolü ile ilgili düzenlemeler yapılabilir.



Şekil 4.16: Play/Stop (çalıştırma/durdurma)

Animasyon sembolü tamamlandıktan sonra çalıştırmak için penceredeki **Play/Stop** (**çalıştırma/durdurma**) düğmesi kullanılarak animasyon sembolü çalıştırılır-durdurulur.

4.5. Oynatımı Kontrol Etme

Animasyon dizisi çalıştıktan sonra, kare gecikmesini (**frame delay**) ayarlayarak animasyon hızı ayarlanabilir. Kare gecikmesi her karenin görüntülenme süresini belirler. Kare gecikmesi saniyenin yüzde biri cinsinden birim ile belirtilir. Örneğin bu ayar 100 ise kare bir saniye görüntülenir, ayar 50 ise yarım saniye görüntülenir. En hızlı animasyonları elde etmek için kare gecikmesi 0 (sıfır) olarak ayarlanır.

I ▼ Frames and History	E,
Frames History	
💀 1 Frame 1	7 🗖
2 Frame 2	7
3 Frame 3	7
4 Frame 4	7
5 Frame 5	7
6 Frame 6	7
7 Frame 7	7
8 Frame 8	7
9 Frame 9	7
10 Frame 10	7
11 Frame 11	7
12 Frame 12	7
13 Frame 13	7
14 Frame 14	7
15 Frame 15	7
16 Frame 16	7
17 Frame 17	7
- Forever	.

Options (Seçenekler) Menüsü

Oynatımı kontrol etmek için animasyon için oluşturulmuş olan frame'ler seçilir. Frames panelinde frame'leri secmek icin fare göstergeci Frames panelinde frame üzerinde iken farenin sol tuşuna tıklanır frame seçilir. Seçime başka frame eklenmek isteniyorsa Shift tuşuna başılır, tuş bırakılmaz, fare kullanılarak eklenmek istenen frame'ler fare göstergeci üzerinde iken sol tuşa tıklanarak seçime eklenir. Seçim islemi tamamlandıktan sonra Shift tuşu bırakılır.

Şekil 4.17: Frames panelinde frame'lerin seçilmesi

Frame'ler seçildikten sonra Frames Panelinde **Options** menüsünden **Properties** alt menüsü seçilir. Ekrana Frame **delay** penceresi gelir.



Bu pencereye gecikme değeri yazılır.

Animasyon için gecikme değerleri yazıldıktan sonra animasyon çalıştırılarak karelerin ekran da kalma süresine bakılır. İstenirse tekrar değiştirilir. Her frame'e ayrı bir gecikme değeri verilebilir.

Animasyon oluşturulduktan sonra istenirse döngü değeri de kontrol edilebilir. Animasyon aktarıldıktan sonra istenirse sürekli hareket ettirilir ya da belli bir sayıdan sonra durması sağlanır.



Şekil 4.18: Frames panelinde options menüsünde properties alt menüsünün seçilmesi

		×
Frames and History	/	II,
Frames History		
1 Frame 1	7	
2 Frame 2	7	
3 Frame 3	7	
4 Frame 4	7	
5 Frame 5	7	
6 Frame 6	7	
7 Frame 7	7	
8 Frame 8	7	
9 Frame 9	70	
10 Frame 10	7	
11 Frame 11	7	
12 Frame 12	7	
13 Frame 13	7	
14 Frame 14	7	
15 Frame 15	7	
16 Frame 16	7	
🛛 17 Frame 17	7	
No Looping	◆ 目 €	â
1		
2		
3		
4		
5		
10		
20		
✓ Forever		

Şekil 4.19: Frames panelinde looping menüsü

Animasyonların döngü değerini değiştirmek için Frames panelinde döngü değerleri değiştirilecek olan Frame'ler seçilir, Frames panelinde **Looping** menüsü kullanılarak döngü değeri değiştirilir. Forever yapıldığında daima animasyon tekrarlanır. **No Looping** yapıldığında döngü bir defa tekrarlanır. **Looping** menüsünde seçilen sayıdan bir fazlası kadar döngü tekrarlanır.

Çalışma ekranında **Play/Stop** (**çalışma/durdurma**) düğmesi ile animasyon çalıştırıldığında animasyon sürekli çalışır. Döngü değerini kontrol etmek için **File/Preview in Browser** menüsünün seçenekleri kullanılarak döngü kontrol edilir.

4.6. Bir GIF Animasyonunu Aktarma

Animasyon istenildiği gibi ayarlandıktan sonra, bu hareketli bir GIF dosyası olarak aktarılmak istenir. Çalışma sayfasındaki diğer resimler gibi animasyon için de dosya boyutunun mümkün olduğu kadar küçük olması istenir. Animasyonda ne kadar çok kare ve renk varsa, dosya boyutu o kadar büyük olur.

Animasyon tamamlandıktan sonra optimizasyon ayarlarını yapmak için, animasyonu oluşturan bütün nesneler seçilir. **Shift** tuşuna basılır, tuş bırakılmaz daha sonra animasyon için oluşturulan şekiller seçilir. Animasyon için oluşturulan şekilleri görmek için Onion Skin (çoklu çerçeve) kullanılır. Nesnelerin seçimi yapıldıktan sonra Shift tuşu bırakılır. Optimizasyon ayarlarını yapmak için Window/Optimize (F6) menüsü kullanılarak Optimizasyon paneli açılır. Animasyonla ilgili istenen optimizasyon ayarları yapılır.



Şekil 4.20: Çalışma alanında Onion Skin (çoklu çerçeve) kullanılarak animasyondaki nesnelerin seçimi

Şekil 4.21: Nesneler seçili iken optimize panelinin açılması

Animasyon nesnesinin optimizasyon ayarları yapıldıktan sonra Ön izleme yapılmak istenirse Preview penceresinde ön izleme yapılır. Animasyon çalıştırılır. Animasyon istenildiği gibi olduğunda File/Export (Ctrl + Shift + R) menüsü kullanılarak animasyon aktarılır.



Animasyon aktarılırken ekrana gelen **Export** penceresinde (şekil 4.22) **Export** seçeneklerinden Image Only seçilir, **Export** düğmesine tıklanarak resim aktarılır.

Şekil 4.22: Export penceresi

4.7. Aktarma Ön İzlemesini Kullanma

Hareketli GIF dosyaları için varsayılan ayarlar animasyonların çoğu için kullanılır. Ayarları geliştirmek için, **Image Preview (imaj ön izleme)** komutu kullanılır. Döngü sayıları ayarlanabilir, kare devretme yöntemi seçilebilir ve hatta kareyi saklayarak görünmesi engellenebilir. Devretme yöntemi, geçerli kare görüntülenirken bir önceki kareye ne olacağını belirtir. Devretme yöntemi sadece saydamlık kullanıldığında işe yarar, bu yüzden kareler saydam değilse bu yöntem kullanılmaz.

Aktarma ön izleme penceresini kullanmak için, **File/Image Preview (Ctrl+Shift+X)** menüsü kullanılır. Ekran **Image Preview (imaj ön izleme)** penceresi gelir (şekil 4.23). **Image Preview** penceresinde üç sekme bulunur. **Options (seçenekler), File (dosya),** ve **Animation (animasyon)** sekmeleridir. **Options** sekmesi optimize panelindeki bilgilerle aynı bilgileri görüntüler. Burada değişiklik yapılabilir ya da optimize paneli kullanılabilir.

Image Areview Options File Animation		
Options File Animation		
	Animated GIF Preview 🔽 Saved s Adaptive 128 colors	ettings:
Format: Animated GIF	24.50K 3 sec @56kbps	
Palette: Adaptive		
Loss: 0 🔹 128 💌		
Dither:		
No Transparency	Vaizoğlu	
Matte:		
Interlaced browser display		

Şekil 4.23: Image Preview (imaj ön izleme) penceresi



Şekil 4.24: Image Preview penceresinde Animation sekmesi

Image Preview penceresinde **Animation** sekmesi tıklanarak animasyonla ilgili düzenlemeler yapılır. Frames panelindeki özellikler ve ilave seçenekler içerir.

Animation sekmesinde devretme yöntemini kullanmak için bir Frame (Çerçeve) seçilir. disposal Method (devretme yöntemi) simgesine fare ile tıklanır. Disposal Method (Devretme yöntemi) seçenekleri açılır. Disposal Method Seçenekleri;

Unspecified (belirtilmemiş): Hiçbir kare devretme yöntemi belirtmez. Program her karenin devretme yöntemini otomatik olarak seçer. Mümkün olan en küçük hareketli GIF dosyasını oluşturmak için **Unspecified** kullanılır.

None (yok): Kare, yeni kare görüntülenmeden devredilmez. Sonraki kare yeni karenin üzerine görüntülenir.

Restore to Background (zemini geri yükle): Bu seçenek mevcut karenin resmini siler ve alanı WEB tarayıcıda görünen arkaplan rengine ve desenine geri yükler.

Restore to Previous (öncekine geri yükle): Bu seçenek mevcut karenin resmini siler ve alanı bir önceki karede görüntülenen resme geri yükler. Restore to Previous seçeneğini nesneleri arkaplan resminin etrafında hareketlendirmek için kullanılır.

Tam kareli animasyonda ise **Unspecified** veya **None**, kare optimizasyonu ve saydamlıkta ise **None** seçeneği kullanılır. Kareleri daha büyük bir kare içinde hareket ettirmek istenirse birden çok resimden kaçınmak için Restore to Background seçeneği kullanılır.

Fireworks programı animasyon için en uygun olan **devretme yöntemini** (**Disposal Method**) otomatik olarak seçer. Animation sekmesinde, aynı zamanda animasyondaki kareler ayrı ayrı kapatılabilir.

Crop each frame (her kareyi kırp) seçeneği işaretlenirse, animasyondaki her kareyi dikdörtgensel bir alan olarak kırpılabilir. Böylece sadece her karedeki farklı kare alanları görüntülenir.

Save differences between frames (kareler arasındaki farkları kaydet) seçeneği ile sadece kareler arasında değişiklik gösteren pikseller görüntülenir. Her iki seçenekte animasyonun dosya boyutunu azaltır.

Image Preview penceresinde **Animation** sekmesi seçili durumda iken, kareler gösterilebilir veya gizlenebilir. Penceredeki göster/gizle (Göz simgesi) simgesi tıklanarak kare gösterilir/gizlenir). Gizlenen Frame'ler animasyonda görünmez ve aktarılmaz.

Ayarlar tamamlandıktan sonra **Ok** düğmesine tıklanırsa animasyon kaydedilir. Animasyon aktarılmak istendiğinde **Export** düğmesine tıklanır. Animasyona isim verilir. GIF uzantısı program tarafından otomatik olarak eklenir. Export menüsüden **Image Only** seçimi yapılır. **Export** düğmesine tıklanarak animasyon aktarılır.

4.8. Ara Kareler Doldurmak (Tweening)

Tweening, başlangıç ve bitiş karelerini tanımladıktan sonra, ilk karenin, son kareye doğru yavaşça değişmesi izlenimi veren ara resimler oluşturma sürecidir. İlk resmi bir sembol olarak tanımlar, sembolün bir kopyasını oluşturur ve ardından Fireworks'ün aradaki kareleri hesaplamasına (tween) imkân verir.

Ara kareler doldurmak (Tweening) için yeni bir belge oluşturun. Belge içerisine bir

şekil çizin. Örneğin bir yıldız gibi araç kutusundan otomatik şekillerden yıldızı 🔯 seçin çalışma alanı içerisine bir yıldız çizin. Yıldız şekline efektler ve dolgular uygulayabilirsiniz.



Şekil 4.25: Çalışma alanı içerisinde yıldız şekli

Efekt ve dolgu uyguladıktan sonra şekli sembole dönüştürmek için şekil seçili durumda iken **Modify/Symbol/Convert to Symbol (F8)** menüsü kullanılarak şekil sembole dönüştürülür.

Name: Symbol	
Type: © Graphic O Animation O Button	OK Cancel

Şekil 4.26: Sembol özellikleri penceresi

Gelen pencerede (Symbol Properties) istenirse sembole bir isim verilir. Type seçeneklerinden Graphic seçilerek OK düğmesine tıklanır. Şekil sembole dönüştürülmüş olur.

Şekil seçili durumda iken **Edit/Clone** (Ctrl + Shift + D) menüsü kullanılarak sembolün bir kopyası oluşturulur. Oluşturulan kopya ilk sembolün tamamen üzerinde olduğunda ilk şekil fark edilmiyordur.

Oluşturulan şekil seçili durumda iken **Modify/Transform/ Rotate 180⁰** kullanılarak seçili sembol 180⁰ döndürülür.



Şekil 4.27: Çalışma alanı içerisinde sembolün kopyasını oluşturma ve döndürme

Şekil sembole dönüştürüldükten sonra, kopyası oluşturulur ve döndürüldükten sonra her iki şekil de seçilir. Şekilleri seçmek için araç kutusunda Pointer (işaretçi) seçili iken fare göstergeci ilk şekil üzerinde iken sol tuşa tıklanarak seçilir.

Seçim işleminden sonra Modify/Symbol/Tween Instances (Ctrl + Alt + Shift + T) menüsü seçilir. Ekrana Tween Instances penceresi gelir.

Tween Instances	×
Steps:	
Distribute to frames	
ОК	Cancel

Şekil 4.28: Tween Instances penceresi

Tween Instances penceresinde Steps seçilen iki sembol arasına eklenecek kare sayısıdır. 10 yazıldığında iki sembol arasına 10 tane başlangıç şeklinin kopyasını ekler. Başlangıç şekli ilk oluşturulan semboldür. Distribute to frames (karelere dağıt) seçeneği, kopyaları yeni karelere yerleştirir. Distribute to frames seçeneği işaretlenmezse sembollerin hepsi 1. kareye (frame 1) yerleştirilir.



Belge Penceresinde Play/Stop (Oynat/Durdur) Düğmesi

Şekil 4.29: Çalışma alanına sembollerin yerleştirilmesi

Çalışma tamamlandıktan sonra belge penceresindeki **Play/Stop** (oynat/durdur) düğmesi kullanılarak animasyon çalıştırılır.

4.9. Efektlere Dolgu Uygulama

Efektlere dolgu uygulamak için yeni bir belge oluşturulur. Belge içerisine ara kareleri doldurmada olduğu gibi otomatik şekillerden yıldız ekleyin. Şekil seçili iken ara kareleri doldurmada olduğu gibi **Modify/Symbol/ Convert to Symbol (F8)** yaparak şekli sembole dönüştürünüz.



Sembole uygulanan Efektler

Şekil 4.30: Özellikler (Properties) denetçisinde sembolün özellikleri

Şekil sembole dönüştürüldükten sonra, seçili durumda iken sembole iç pah (**Inner bevel**) ve gölge (**Drop Shadow**) efektleri uygulayın. Efektleri uyguladıktan sonra opaklık değerini 0 (sıfır) yapın. Opaklık değeri sıfır yapıldığında uygulanan efektler görünmez. Efekt uyguladıktan sonra ara kare eklemede olduğu gibi sembolün kopyasını oluşturun ve döndürün. Oluşturulan şeklin opaklık, iç pah genişliğini (**Inner Bevel**) ve gölge mesafesi (**Drop Shadow**) değerini artırın.

Her iki sembolü seçin **Modify/Symbol/Tween Instances** seçimi yapın. Adım sayısı (Steps) için 15 değerini girin ve **Distribute to Frames seçeneğini** işaretleyerek **OK** düğmesine tıklayın.

Çalışma penceresindeki **Play/Stop** (**oynat/durdur**) düğmesini kullanarak oluşturduğunuz animasyonu çalıştırın.

UYGULAMA FAALİYETİ

•	••
İşlem Basamakları	Oneriler
1. Yeni bir çalışma belgesi oluşturunuz. Çalışma belgesi içerisine	
şekiller çiziniz. Şeklin animasyonunu ve resimleri kullanarak	
animasyon oluşturunuz.	
2. Animasyonlar için Onion Skin (çoklu çerçeve) özelliğini	
kullanınız. Frame'ler içindeki nesneleri değiştiriniz.	
3. Şekilleri sembollere dönüştürünüz. Sembollerle animasyonlar	
oluşturunuz. Animasyon sembolünün hareket miktarını değiştirin.	
4. Sembole efektler ekleyiniz. Sembolün opaklığını değiştiriniz.	
5. Metin ve nesneler ekleyiniz. Animasyon oluşturunuz.	
6. Yeni bir katman ekleyiniz ve katmanı paylaştırınız.	
7. Paylaştırılan katman üzerine animasyonla birlikte hareket etmesi	
için metin ve nesneler katman üzerine ekleyiniz.	
8. Animasyonun frame'lerin hareket sürelerini değiştiriniz.	
9. Frame'lerin hareket sürelerine aynı ve farklı değerler verip	
animasyonu çalıştırınız.	
10. Oluşturduğunuz animasyonu GIF olarak aktarınız.	
11. Oluşturulan animasyonu aktarma ön izleme (Image Preview)	
penceresini kullanarak animasyonun özelliklerini değiştiriniz ve	
animasyonu aktarınız.	
12.Belge içerisine şekil çizin. Şekli sembole dönüştürün. Sembole	
dönüştürülen şeklin ara kareleri doldurma yöntemini kullanarak	
animasyonunu oluşturunuz.	
13. Sembole dönüştürülen şeklin efekt, dolgu ve opaklık değerini	
değiştirerek animasyonu çalıştırınız.	

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruları cevaplayarak öğrenmiş olduğunuz bilgi ve becerileri ölçünüz. Aşağıdaki boşluğa uygun kelimeyi yazınız.

1. Geçerli kareden önceki ve sonraki nesnelerin görülmesini ve değiştirilmesini sağlayan tekniğe (.....) denir.

Aşağıdaki soruları Doğru/Yanlış şeklinde cevaplayınız:

- 2. (.....) Frames panelindeki **Options** menüsünün **Distribute to Frames** alt menüsü çalışma alanı içerisinde seçili olan her nesneyi ayrı bir çerçeve içerisine koyar.
- 3. (.....) Animasyon oluşturulduğunda animasyonun her karesinde görünmesi istenen şekiller paylaştırılmış katman üzerine yerleştirilir.
- 4. (.....) Paylaştırılan katman oluşturmak için **Layers** Panelindeki Options menüsünde **Share This Layer** alt menüsünden yararlanılır.
- 5. (.....) Animasyonun oynatım sayısı değiştirilemez.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

ÖĞRENME FAALİYETİ–5

AMAÇ

Belge içerisine bir resim eklenerek ve maskeleme kullanılarak resmi şeklin içerisine yerleştirebilecek ve açılır menüler oluşturabileceksiniz.

5. MASKELEME VE AÇILIR MENÜLER

5.1. Bir Şablon Oluşturma

Oluşturulan ana sayfanın üst kısmını kullanarak yeni bir sayfa hazırlanacak. Bu üst kısım sitenin diğer sayfaları içinde kullanılabilir. Diğer sayfalarda kullanmak için, yeni sayfa diğer sayfalarda da kullanılabilecek bir şablon olarak kaydedilir. Kullanılacak olan bir resim maskelenebilir.

Şablon oluşturmak için daha önceden oluşturduğunuz bir ana sayfa çalışmanız olabilir veya yeniden şablon olarak kullanmak istediğiniz bir belge oluşturabilirsiniz.



Şekil 5.1: Şablon olarak kullanılacak çalışma

Şablon olarak kullanılacak belge oluşturulduktan sonra kaydedilir. İstenirse bütün sayfalarda kullanılabilir.
5.2. Bir Resmi Maskeleme

Maskeleme (masking) bir nesnenin şeklini ve dolgusunu kullanarak başka bir nesneyi kontrol etme işlemidir. Bir maske, vektör veya Bitmap formatında bir resim olabilir. Daha önceki derslerimizde **Paste Inside (içine yapıştır)** komutunu bir şekli diğerinin içine yapıştırılmıştı. Kullanılan **Paste Inside** komutu da bir maskeleme biçimidir. Dış taraftaki şekil içerdeki şeklin kenarlarını kontrol eder.



Şekil 5.2: Maske uygulanmış resim

Maske uygulanacak olan resmi belge içerisine yerleştiriniz, resim yerleştirildikten sonra resim üzerine resimden biraz daha büyük olabilecek bir dikdörtgen çiziniz. Maskelemenin görünmesi için dikdörtgenin **rectangle roundness** değerini 50 yapınız. Dikdörtgenin köşeleri yuvarlak olur. Dikdörtgenin dolgu rengini beyaz yapınız.

Dikdörtgen ve maske uygulanacak olan resmi seçiniz, **Modify/Mask/Group as Mask** menüsünü kullanarak resme maske uygulayınız.

Resme maske uygulandığında resmin dikdörtgen içerisine yerleştirildiği görülecektir. Maske uygulanmış resmin ortasında ki tutamaç kullanılarak dikdörtgen içerisinde hareket ettirilebilir.



Resme maske uygulandıktan sonra Layers katmanında resim ve dikdörtgenin yan yana yerleştiği görülecektir. Layers katmanında maskelenmiş olan dikdörtgen veya resim seçilerek Özellikler (**Properties**) penceresinde özellikleri değiştirilebilir. Örneğin filtre, dolgu, kenar çizgilerin görünmesi ya da boyutlarının değiştirilmesi gibi ayarlar yapılabilir.

×	Vector Mask	Mask: Path outline Gravecale appearance	Show fill and stroke	100 V Normal	?
	W: 79 X: 290	Solid	1 V 1-Pixel Soft V	Filters: <u>+</u>	
	H: 83 Y: 178	Edge: Anti-Alias 🔽 🛛 🖃	Edge: 0		

Şekil 5.4: Maske uygulanmış resmin özellikler (properties) denetçisindeki özellikleri

Şekil 5.4'te özellikler (Properties) penceresinde maske uygulanmış olan resmin özellikleri görülmektedir. Özellikler penceresinde **Path outline** ve **Show fill and stroke** özelliği seçilmiş durumdadır.

5.3. Katman Panelini Kullanarak Maskeleme Yapma

Maske oluşturmanın diğer bir yolu da Layers panelini kullanmaktır. Layers panelini kullanmak, resme beyaz bir Bitmap maske eklemenin hızlı bir yöntemidir. Bitmap araçlarından herhangi birini kullanarak maske üzerinde boyama yaparak görünüşü değiştirilebilir.



Layers panelini kullanarak maskeleme yapmak için yeni bir belge oluşturunuz. Belge içerisine maske uygulanacak olan resmi yerleştiriniz ve resmi seçiniz. Resmi seçmek için araç kutusunda İşaretçi (Pointer) seçili durumda iken fare göstergecini resim üzerine getiriniz ve farenin sol tuşuna basarak resmi seçiniz.

Şekil 5.5: Maske uygulanacak resmin belge içerisine yerleştirilmesi

Resmi seçtikten sonra **Layers** katmanını kullanarak maskeleme yapmak için Layers katmanındaki **Add Mask** düğmesine farenin göstergeci üzerinde iken sol tuşuna tıklanarak resme maske uygulanır.



Maske uygulanmış resmi boyamak için araç kutusunda (Tools) **Brush** simgesi seçilerek resim maske uygulanmış resim üzerinde boyama yapılabilir. Boya rengi beyaz olduğunda resim tamamen görünür. Boya rengi siyah seçildiğinde resim görünmez olur. Gri tonlar kullanıldığında resim kısmen görünür.

Intitled-1.png @ 100% (MASKELEME)* Image: Criginal image: Preview image: 2-Up image: 4-Up Image: Criginal i

5.4. Metni Bir Maske Olarak Kullanma

Şekil 5.7:Çalışma alanı içerisinde resim ve metin yerleşimi

Metni maske olarak kullanmak için, metin içerisine yerleştirilecek olan resim belge içerisine yerleştirilir resim yerleştirildikten sonra text aracı kullanılarak resim üzerine metin yazılır.

Metin yazıldıktan sonra araç kutusunda işaretçi (Pointer) simgesi seçili durumda iken fare göstergeci metin üzerinde iken metin seçilir, metin seçildikten sonra **Edit/Cut** (**Ctrl** + **X**) kullanılarak metin kesilerek hafızaya alınır.



Şekil 5.8: Resim üzerindeki metnin kesilmesi

Metin kesildikten sonra metin içersine yerleştirilecek olan resim seçilir, resim seçiminden sonra **Edit/Paste as Mask** komutu kullanılarak resim metin içerisine yerleştirilir ve metin maskelenmiş olur.



Şekil 5.9: Maskelenmiş metin

5.5. Metin Dilimi Oluşturma

Belge içerisine metin yerleştirildikten sonra internete aktarıldığında grafiğe dönüşür. Metin grafiğe dönüştüğünde güncelleme yapmak zaman alır. Metin dilimleri oluşturulduğunda internette güncelleme yapmak daha kolay olur.

Metinler Fireworks programında text aracını kullanarak oluşturulabileceği gibi Not defteri gibi kelime editör programları kullanılarak *.txt dosyaları oluşturularak belge içerisine yerleştirilebilir ya da kelime editör programları kullanılarak zengin metin biçimi (*.rtf) oluşturularak belge içerisine yerleştirilebilir.

Word programında oluşturulmuş olan zengin metin biçimi veya not defterinde oluşturulan *.txt metnini program içerisine yerleştirmek için **File/Import** (Ctrl + R) kullanılarak metin belge içerisine eklenir. İstersek metni Fireworks programında **Text**

aracını kullanarak da oluşturabiliriz.



Şekil 5.10:Word programında oluşturulmuş olan zengin metin biçiminin belge

• •	ipeci	al Ch	harac	ters				ŧ
i	¢	£	¥	€	§	1	C	×
7	8	U	±	*	μ	1	18	
»	٤	À	Á	Â	Ā	Ā	Å	Æ
ç	È	É	Ê	Ë	1	í	î	ï
Ñ	ò	Ó	Ô	Õ	Ö	ø	Ů	Ú
Û	Ü	ß	à	á	â	ã	ä	å
æ	ç	è	é	ê	ë	i	í	î
ï	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø
ù	ú	û	ü	ÿ	14	f		
t	‡	۸	%0	¢	Œ	a.	i:	24
*	•		_	~	TM	3	œ	Ÿ

içerisine yerleşimi

Metin belgeleri oluşturulduğunda özel karakterler eklenmek istenirse **Window/Special Characters** menüsü kullanılarak özel karakterler eklenebilir.

Şekil 5.11:Özel karakter paneli

Metin dilimi oluşturmak için, belge içerisine Tools (araçlar) panelinde **Slice (dilim**) simgesi seçilerek belge içerisinde bir dilim oluşturulur.

4	Slice	Type: HTML
4	metin_dilimi	HTML: Edit
	W: 341 X: 41	
	H: 203 Y: 12	

Şekil 5.12: Özellikler (Properties) denetçisinde oluşturulan dilimin özellikleri

Dilim oluşturulduktan sonra özellikler (Properties) penceresinde **Type** açılır menüsünde dilimin tipi **HTML** yapılır, Edit düğmesine tıklanır.

p>Word pro	grami kullanılar	b> ak zengin m	etin biçimi oluştı	urulabilir,
uşturulan bu etin Word pr	metin FireWor ograminda yaz Kawa kowo Zoo	ildiktan soni in Motio Pi	riçerisine yerleşi ra kayıt edilirken simi səsilərək kə	tirilir. 1 kayıt 1 de dilir
enceresinde öylece Word	kayit turu zen programinda (igin Metin Bi oluşturduğu	çımı seçilerek ka muz metni FireV	yaeaiiir. /orks
rogrami içeri: <u>p> No</u>	sine yerleştiret it defterini kullı	anarak oluşi	turacağımız txt r	metinlerini
			and all a	
e reWorks prog	gramı içerisine	yerleştirebil	nz.	

Şekil 5.13: Edit penceresinde metin düzenleme

Edit HTML Slice penceresi açılır, pencere içerisinde oluşturulan metin kes / kopyala yöntemi kullanılarak yerleştirilir. Oluşturulan metin HTML olarak aktarılacağından metin başlığı koyu yapılmak istendiğinde başlığın başlangıcına sonuna konularak koyulaştırılır. Paragrafları belirtmek için paragraf başına sonuna simgeleri konur. Metin düzenleme işlemi tamamlandıktan sonra OK düğmesine tıklanarak işlem onaylanır.

Oluşturduğumuz belgede grafik dilimleri var ise Özellikler penceresinde dilimi isimlendirmek gerekir. İsim, özellikler penceresindeki **Slice** bölümüne yazılan isimdir. Metin dilimlerine isim vermeye gerek yoktur.



Şekil 5.14: Belge içerisinde oluşturulan metin dilim

Oluşturulan dilim internete aktarıldığında metin olarak aktarılmış olur.

Oluşturulan belgenin internette nasıl göründüğüne bakmak için **File/Preview in Browser/Preview in iexplore.exe (F12)** menüsü kullanılarak oluşturulan belge tarayıcıda ön izleme yapılır.

5.6. Açılır Menü Ekleme

Açılır menüler (**pop-up menus**) WEB sayfalarında çok yaygınlaştı. WEB sayfasında bulunan bir açılır menü sayfadaki bir düğmenin veya resmin altında gizlenen bir gezinti aracıdır.

Menüler başlangıçta gizlendiği için, küçük bir alana birçok bağlantı sıkıştırılabilir. Ayrıca alt menüleri de kapsayarak, bunları daha gelişmiş hale getirilebilir. Açılır menüler oluşturmak için JavaScript kodu yazmak sıkıcı olabilir. Fireworks bu işlemi iletişim kutusunda adları yazmak kadar kolay bir işlem haline getirmiştir.



Şekil 5.15: Dilimlere açılır menüler ekleme

Açılır menüler oluşturmak için belge içerisine dilimler eklemek gerekir. Yeni bir belge oluşturalım. Belgeye bir dikdörtgen çizin, dikdörtgene efektler uygulayabilirsiniz. Örneğin **Inner Bevel**, **Outer Bevel** veya gölgeler ekleyebilirsiniz. Dikdörtgeni çizdikten sonra dikdörtgen üzerine text aracını kullanarak metin ekleyin. Metinin özelliklerini de istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

Metin ve dikdörtgeni çizdikten sonra birlikte hareket etmeleri için Modify/Group (Ctrl + G) menüsüne kullanarak gruplayınız.

Açılır menü oluşturabilmek için, dilim eklemek gerekir. Araç kutusunda Slice (dilim)

simgesini kullanarak oluşturulan dikdörtgen ve metin üzerine bir dilim çizebilirsiniz ya da dikdörtgen seçili iken Edit/Inser/Rectangular Slice (Alt + Shift + U) menüsü kullanılarak dikdörtgen üzerine bir dilim yerleştirilir.

Özellikler (Properties) penceresinde dilim isimlendirilir.

Dilim seçili iken Modify/Pop-up Menu/Add Pop-up Menu menüsü kullanılarak açılır menü penceresi ekrana getirilir.

Pop-up Menu Editor			
Content Appearance Ac	Ivanced Position		
+- ==			
Text	Link	Target	
Milli Eğitim Bakanlığı	http://www.meb.gov.tr		
Mezitli Çok Programlı Lisesi	http://www.mezitlilisesi.com/		
	A	9	0
	Cancel	Back Nevts	Done
		DODY NOXC >	

Şekil 5.16: Pop-up Menu Editor penceresinde content sekmesi

Pencere ekrana geldiğinde **Content** bölümünde açılır menünün metin, bağlantı (Link) ve hedef bölümleri yazılır.

Text bölümüne açılır menülerin isimleri yazılır. Açılır menü internete aktarıldığında fare göstergeci oluşturulan açılır menü üzerine getirildiğinde Text bölümüne yazılan metinler görülür. Başlangıçta bir satırdan oluşur. Yeni satırlar eklemek için Enter tuşuna basılır ve yeni satır eklenir.

Link bölümüne internette iken text kısmına eklenen metin üzerindeyken fare ile tıklandığında gidilmek istenen bağlantı yazılır.

Target bölümüne sayfada çerçeveler bulunduğunda veya bağlantılı sayfa yeni bir tarayıcı penceresinde açmak istendiğinde kullanılır.

Text veya metin bölümüne veri girmek için farenin sol tuşu ile çift tıklanır. Bilgi girildiğinde diğer hücreye geçmek için Tab tuşu da kullanılır. En son hücre üzerinde iken Tab tuşuna basıldığında yeni satır ekler.

Alt menüyü İptal etme düğme	esi (Outdent Menu)
-----------------------------	--------------------

Pop-up Menu Ed <mark>i</mark> tor			
Content Appearance Ad	vanced Position		
+- 33-			Alt menü eklme düğmesi (Indent Menu)
Text	Link	Target	
Milli Eğitim Bakanlığı	http://www.meb.gov.tr		
Mezitli Çok Programlı Lisesi	http://www.mezitlilisesi.com/		
Mersin Milli Eğitim Müdürlüğü	http://mersin.meb.gov.tr	4	

Sekil 5.17: Pop-up Menu editor penceresi

Açılır menüler oluşturulurken bir menüye alt menü eklemek için, alt menü yapılacak satır üzerinde iken **Pop-up Menu Editor** penceresinde **Indent Menu** düğmesine tıklanarak alt menü yapılır. Alt menüyü iptal etmek için **Outdent Menu** düğmesi kullanılır.

Content sekmesinde düzenlemeler yapıldıktan sonra **Next** düğmesine tıklanarak **Appearance** sekmesine geçilir.

Apprearance sekmesinde, menülerin görünümü düzenlenir.

Pop-up Menu Editor			
Content Appearance Adv	anced Position		
Cells : 💿 <u>H</u> TML C	Image	Vertical Menu	-
Eont : Verdana, Arial, Size : 14 💌 Up state Text : 💽	Helvetica, sans-serif	▼ ■ ■ Over state Text :	Cell :
	Milli Eğitim Baka	nlığı	
	Mezitli Çok Prog Mersin Milli Eğiti Müdürlüğü None	ramlı Lisesi m	
	Cancel	< Back	Done

Şekil 5.18: Pop-up Menu Editor penceresinde appearance sekmesi

Up State seçeneklerinde, öğenin başlangıçtaki metin ve hücre rengi seçilir, Over State seçeneklerinde, imleç öğenin üzerine getirildiğinde görüntülenecek metin ve hücre rengi ayarlanır. Font ta yazı tipi, size metin büyüklüğü ve açılır menüde Vertical menü (dikey menü) ya da Horizontal Menü (yatay menü) ayarlanır.

Menü görünümleri ayarlandıktan sonra **Next** düğmesine tıklanarak **Advanced** Sekmesine geçilir.

Advanced sekmesinde, açılır menüdeki görünümü ayarlanır. Advanced sekmesinde de ayarlamalar yapıldıktan sonra Next düğmesine tıklanarak Position sekmesine geçilir.

Position sekmesinde menü ve alt menülerin konumları seçilir.

Pop-up Menu Editor
Content Appearance Advanced Position
x: -5 Y: 7 Place in same position as parent
Cancel <back next=""> Done</back>

Şekil 5.19: Pop-up Menu Editor penceresinde position sekmesi

Açılır menülerin konumları belirlendikten sonra Done düğmesine tıklanarak dileme açılır menü eklenir.

<u>60</u> M	lacror	nedia	Firewo	rks 8 - UI	ntitleo	l-1.png					
File	<u>E</u> dit	⊻iew	<u>S</u> elect	Modify	<u>T</u> ext	⊆ommands	Filters	Window	Help		
Se	lect	💩 L	Intitled	-1.png @	100%	% (acilir_m	ienu)*				
	R.	1	Original	📉 Prev	view (12-Up E	4-Up				
2	耳									 • ~	
Bib	man	-	acilir_n	nenu: GIF		- 7		1			DU
	P		•		P		n í			1	Dilime eklenen
	à		~	Ϋ́ιLi				•			açılır manii
1	a									 	тепи
1	0										

Şekil 5.20: Belge de dilime eklenen açılır menü

Açılır menünün yerleşimi değiştirilmek istendiğinde, fare göstergeci eklenen açılır menü üzerinde iken el simgesi halini alır, fare göstergeci el simgesi şeklinde iken sol tuş basılı tutulur, fare hareket ettirilerek açılır menü istenen yere yerleştirilir.

Açılır menünün internette nasıl göründüğüne bakmak için **File/Preview in Browser/Preview in iexplore.exe (F12)** menüsü kullanılarak oluşturulan belge tarayıcıda ön izleme yapılır.

5.7. Açılır Menüyü Düzenleme

Açılır menü tamamlandıktan sonra, bunu işlem yaparken görmek istenebilir. Açılır menü Fireworks ön izleme penceresinde görünmez. Açılır menüyü görmek için tarayıcıda ön izleme yapmak gerekir.

Dosyayı ön izlemeden önce Fireworks'ün dosyayı nasıl ihraç edeceğini belirlemek için bazı ayarlamalar yapmak gerekir. Dosyayı ön izleme yaparken dahi program geçici resimleri ve gerekli HTML'yi oluşturur.

File/ HTML Setup menüsü seçilerek dosyanın ayarları düzenlenir.

5lice file names: doc.name	• +	Underscore	• +	row/column (r3 c2, r4 c7.	▼ +
None		None	<u> </u>	None	- - +
Default <u>A</u> LT tag:	Example:	açılır menü_r1_c2_f2	.gif		_
Export multiple Include areas w	nav bar HTML f ithout slice obje	iles (for use without l ects	frame sets)		

Şekil 5.21: HTML Setup penceresinde Document Specific sekmesi

HTML Setup penceresinde Document Specific ve diğer sekmelerde gerekli ayarlar yapılır. **Include areas without slice objects** seçeneği dilimler çizilmemiş olsa dahi bütün nesneleri aktarır. **OK** düğmesine basılarak işlem onaylanır.

Eğer HTML için dosya biçimi görülmez ise resmi önizlendiğinde aynı resmin tekrarlanan desenleri görülebilir. Dilimler için bir adlandırma biçiminin seçilmesi ile her dilimin ayrı bir ada sahip olması sağlanır.

Açılır menü üzerinde düzenleme yapılmak istendiğinde dilim seçili iken, **Modify/Pop-up Menu/Edit Pop-up Menu** menüsü kullanılarak açılır menüde düzenleme yapılır.

Düzenleme yapıldıktan sonra oluşturulan dosyanın ön izleme yapmak için, File/Preview in Browser/Preview in iexplore.exe (F12) menüsü kullanılarak ön izleme yapılır.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
 Yeni bir dosya oluşturunuz, şablon olarak düzenleyiniz. Çalışmanızı tarayıcıda ön izleme yapınız. 	
 Çalışma dosyası içerisine resimler ekleyiniz, eklenen resimleri maskeleyiniz. Yeni bir dosya oluşturunuz. 	
3. Çalışma dosyasına nesne ekleyiniz, nesneleri katman panelini kullanarak maskeleyiniz.	
 Dosya içerisine resim ekleyiniz, resim üzerine metin yazınız, resmi kullanarak metni maskeleyiniz. 	
 Dosya içerisine metin dilimleri ekleyiniz. Not defteri ve Word programında metin yazınız, yazdığınız metinleri metin dilimleri içerisine yerleştiriniz. 	
6. Dosyaya şekil ve metinler ekleyiniz. Metin ve şekilleri gruplayınız. Dosya içerisinde düğmeler oluşturunuz. Düğme ve şekiller üzerine dilimler oluşturunuz, dilimlere açılır menüler ekleyiniz.	
 Oluşturulmuş açılır menüleri yeniden düzenleyiniz, ayarlarını değiştiriniz. 	Örneğin yeni menü ve alt menüler ekleyiniz, bağlantılar ekleyiniz. File/HTML Setup menüsünde düzenlemeler yapınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruları cevaplayarak öğrenmiş olduğunuz bilgi ve becerileri ölçünüz.

- 1. Bir resmi bir şekil içerisinde maskelemek için aşağıdaki menülerden hangisi kullanılır?
 - A) File/Scan
 - B) Edit/Paste as Mask
 - C) View/Rulers
 - D) Select/Select Similar
 - E) Modify/Mask/Group as Mask

Aşağıdaki soruları Doğru/Yanlış şeklinde cevaplayınız:

- 2. (.....) Fireworks programında metin bir maske olarak kullanılamaz.
- **3.** (.....) Fireworks programında metin dilimleri oluşturulabilinir.
- **4.** (.....) Fireworks programında açılır menü oluşturulduktan sonra düzenleme yapılamaz.
- 5. (.....) Fireworks programında açılır menülere bağlantı (Link) eklenebilir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

MODÜL DEĞERLENDİRME

A. ÖÇME SORULARI

- 1. Çalışmaya yeni düğme eklemek için aşağıdaki menülerden hangisi kullanılır?
 - A) File/Image Preview
 - B) Edit/Insert/New Buton
 - C) View/Guides
 - D) Select/Select All
 - E) Modify/Symbol/Convert to Symbol
- 2. Aşağıdaki simgelerden hangisi resmi dilimlere ayırmak için kullanılır?



- 3. Fireworks programı kullanarak oluşturulmuş olan bir çalışmayı sihirbaz kullanarak aktarmak için aşağıdaki menülerden hangisi kullanılır?
 - A) File/Export Wizard
 - B) Edit/Preferences
 - C) View/Grid
 - D) Select/Feather
 - E) Modify/Flatten Layers
- 4. Aşağıdaki menülerden hangisi kullanılarak Fireworks programında açılır menüler eklenebilinir?
 - A) Modify/Pop-up Menu
 - B) Modify/Sembol
 - C) File/Import
 - D) File/Export
 - E) Edit/Duplicate

Aşağıdaki cümlede boş bırakılan yere uygun kelimeyi yazınız.

5. Kullanıcı imleci üzerine getirdiğinde veya tıkladığında görünümü tamamen değişen resimlere (.....) denir.

Aşağıdaki soruları Doğru/Yanlış olarak cevaplayınız.

- 6. (.....) Aktarma sihirbazı kullanılırken resimlerin dosya türleri seçilemez.
- 7. (.....) Animasyonda şekillerin oynatım hızı kontrol edilemez.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

B. PERFORMANS TESTİ (YETERLİK ÖLÇME)

Modül ile kazandığınız yeterliği aşağıdaki ölçütlere göre değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri		Hayır
Düğmeler		
1. Düğme düzenleyici (Button Editor) ile düğme tasarladınız mı?		
2. Yeni bir düğme eklediniz mi?		
3. Düğmelerde değişiklik yaptınız mı?		
4. Düğmelere bir ad verdiniz mi ve bağlantı eklediniz mi?		
5. Daha önceden oluşturulmuş düğmeleri çalışma alanı içerisine		
yerleştirdiniz mi?		
6. Grafikleri düğmelere dönüştürdünüz mü?		
Dilimler ve Etkin Bölgeler		
1. Image map (etkin resim noktası) oluşturdunuz mu?		
2. WEB katmanıyla çalıştınız mı?		
3. Bir resmi dilimlediniz mi?		
4. Ayrık rolloverlar oluşturdunuz mu?		
5. Kareler eklediniz mi?		
6. Bir davranış eklediniz mi?		
7. Tam ekran görüntü yaptınız mı?		
8. Yeni dilimler eklediniz mi?		
Optimizasyon ve Aktarma İşlemi		
1. Aktarma sihirbazını kullandınız mı?		
2. Resmin dosya türünü seçtiniz mi?		
3. Ön izleme düğmesini kullandınız mı?		
4. Mevcut optimizasyon ön ayarlarını kullandınız mı?		
5. JPEG resimlerini aktardınız mı?		
6. Tarayıcıda ön izleme yaptınız mı?		
7. HTML olarak aktardınız mı?		
8. Hızlı aktarma düğmesini kullandınız mı?		
GIF Animasyonları		
1. Animasyon oluşturdunuz mu?		
2. Çoklu çerçeve (Onion Skin) tekniğini uyguladınız mı?		
3. Animasyon sembollerini kullandınız mı?		
4. Bir katmanı paylaşımı yaptınız mı?		
5. Animasyon oynatım ayarlarını yaptınız mı?		
6. Animasyonu hareketli GIF dosyasına olarak aktardınız mı?		
7. Aktarma ön izlemesini animasyonlarla kullandınız mı?		
8. Ara kareler doldurmak (tweening) tekniğini uvguladınız mı?		

Maskeleme ve Açılır Menüler	
1. Bir şablon oluşturdunuz mu?	
2. Bir resmi maskelediniz mi?	
3. Katman panelini kullanarak maskeleme yaptınız mı?	
4. Metni bir maske olarak kullandınız mı?	
5. Metin dilimleri oluşturdunuz mu?	
6. Açılır menü eklediniz mi?	
7. Açılır menüyü düzenlediniz mi?	

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda eksikleriniz varsa öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ-1 CEVAP ANAHTARI

1	E
2	E
3	E
4	YANLIŞ
5	YANLIŞ

ÖĞRENME FAALİYETİ-2 CEVAP ANAHTARI

1	С
2	Doğru
3	Doğru
4	Yanlış
5	Doğru

ÖĞRENME <u>FAALİYETİ-3 CEVAP AN</u>AHTARI

1	А
2	E
3	Optimizasyon
4	Yanlış
5	Doğru

ÖĞRENM<u>E FAALİYETİ–4 CEVAP A</u>NAHTARI

1	On10n skin
2	Doğru
3	Doğru
4	Doğru
5	Yanlış

ÖĞRENME FAALİYETİ – 5 CEVAP ANAHTARI

1	E
2	Yanlış
3	Doğru
4	Yanlış
5	Doğru

MODÜL DEĞERLENDİRME CEVAP ANAHTARI

1	В
2	А
3	А
4	А
5	Rollover
	(Dönüşümlü Resimler)
5	Yanlış
6	Yanlış

KAYNAKÇA

- > GÜVEN Mehmet, Macromedia Fireworks 4, Dost Kitabevi
- > GÜRKAN Osman, Macromedia Fireworks 8, Nirvana Yayınları
- SCHULZE Pati, Macromedia Fireworks 8, Kaynağından Eğitim Medyasoft Yayınları
- www.acemiler.net
- www.macromediaturk.com
- ➢ www.WEBdersleri.com
- www.sinirsizbilgi.com