

Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi
Instructional Technologies Support Office

**Flash ile Etkileşimli Öğretim Materyali
Hazırlama Semineri**

Semboller, Ses Ekleme, Video Ekleme

Orta Doğu Teknik Üniversitesi
Middle East Technical University



İletişim Bilgileri:

Web adresi: <http://www.its.metu.edu.tr>

Adres: Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi – GİSAM No:9

Tel: 210 35 71

Eposta: its@metu.edu.tr

Semboller :

Macromedia Flash programında genel olarak 3 sembol tipi bulunmaktadır. Bunlar:

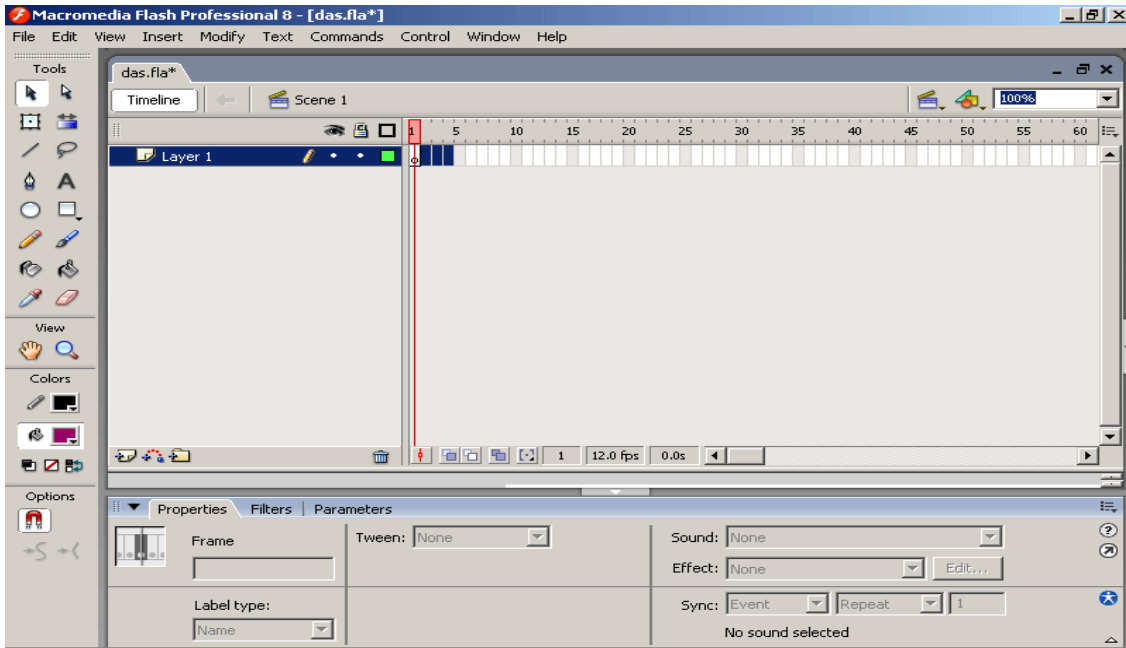
- ❖ Movie Clipler
- ❖ Butonlar
- ❖ Grafikler

Bu üç sembolden en sık kullanılan sembol butonlardır. Hemen hemen her web sayfasında butonlar karşımıza çıkmaktadır. Bir yerden başka bir yere yönlendirme yapmak için kullanılırlar. Movie Clipler içlerinde animasyon barındırabilen yapılardır. Bir başka deyişle, Movie Clipler ekranda sabit görünmeyen ve içlerinde hareket barındıran nesnelere dir. Grafikler ise ekranda sabit görünen sembollerdir.

Macromedia Flash ile sembol oluşturmak için birden fazla yol izlemek mümkündür.

1. MENÜ' yü kullanarak:

MENÜ' yü kullanarak 2 yolla sembol oluşturabilirsiniz. "Insert" menüsünü kullanarak veya "Modify" menüsünü kullanarak bu işlemi gerçekleştirmek mümkündür.

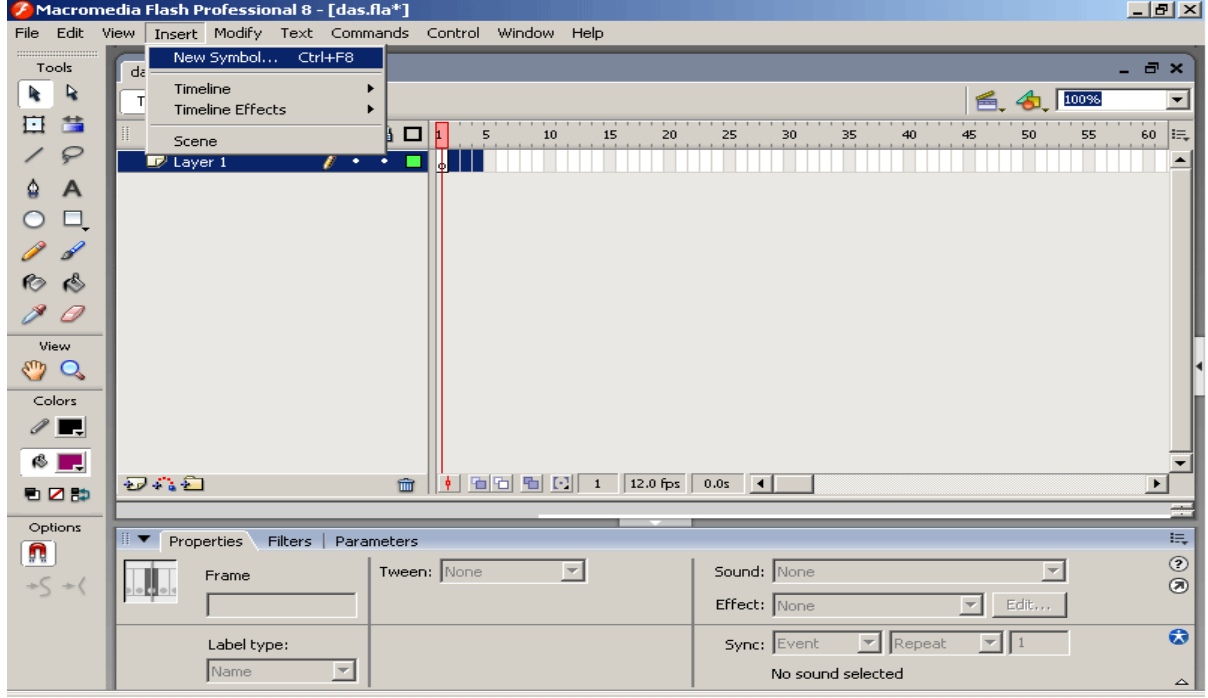


Flash ile Etkileşimli Öğretim Materyali Hazırlama

Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi - ODTÜ

“Insert” Menüsunü kullanarak Sembol Oluşturmak

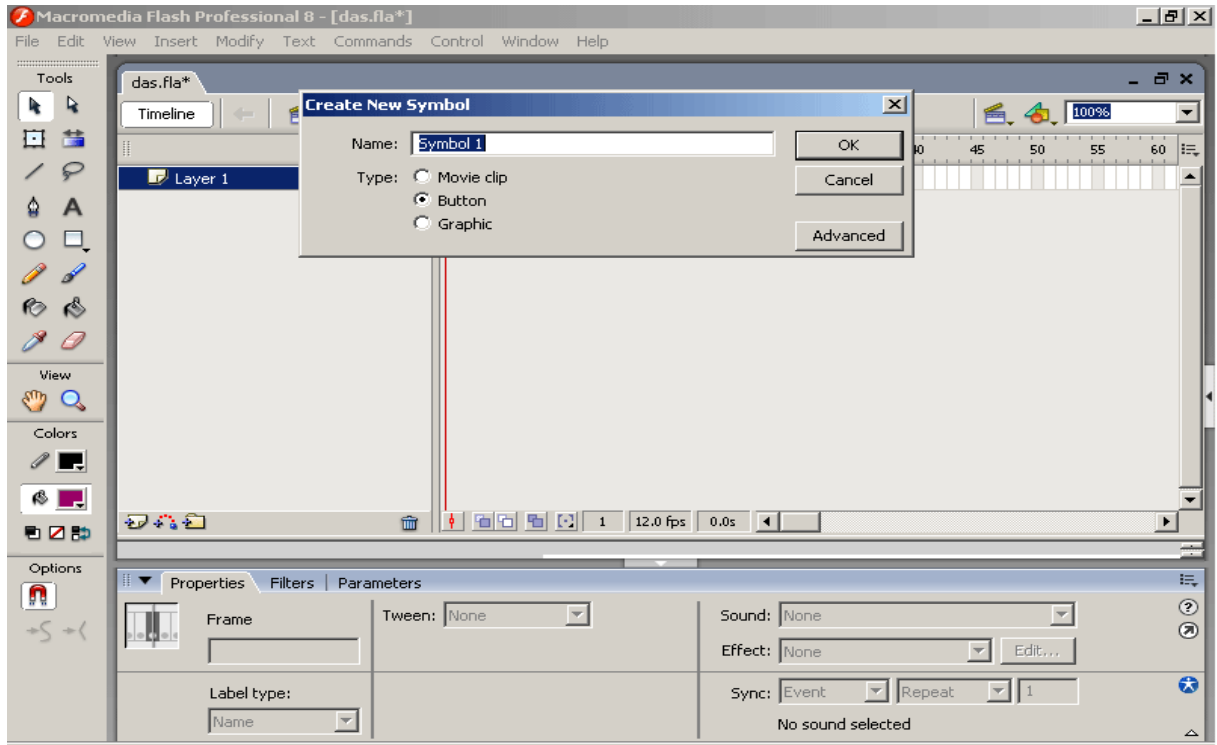
- “Insert” menüsünü açın.
- “Create a new symbol” seçeneğini seçin.



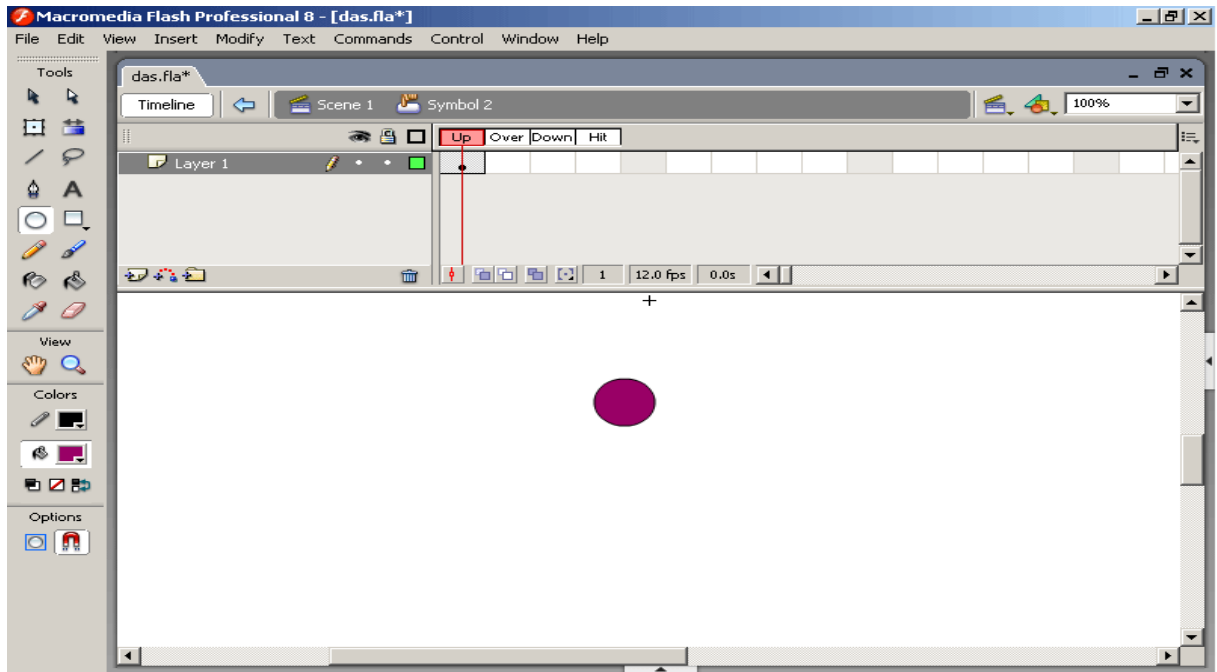
- Oluşturmak istediğiniz sembol tipini seçin ve sembole isim verin.

Flash ile Etkileşimli Öğretim Materyali Hazırlama

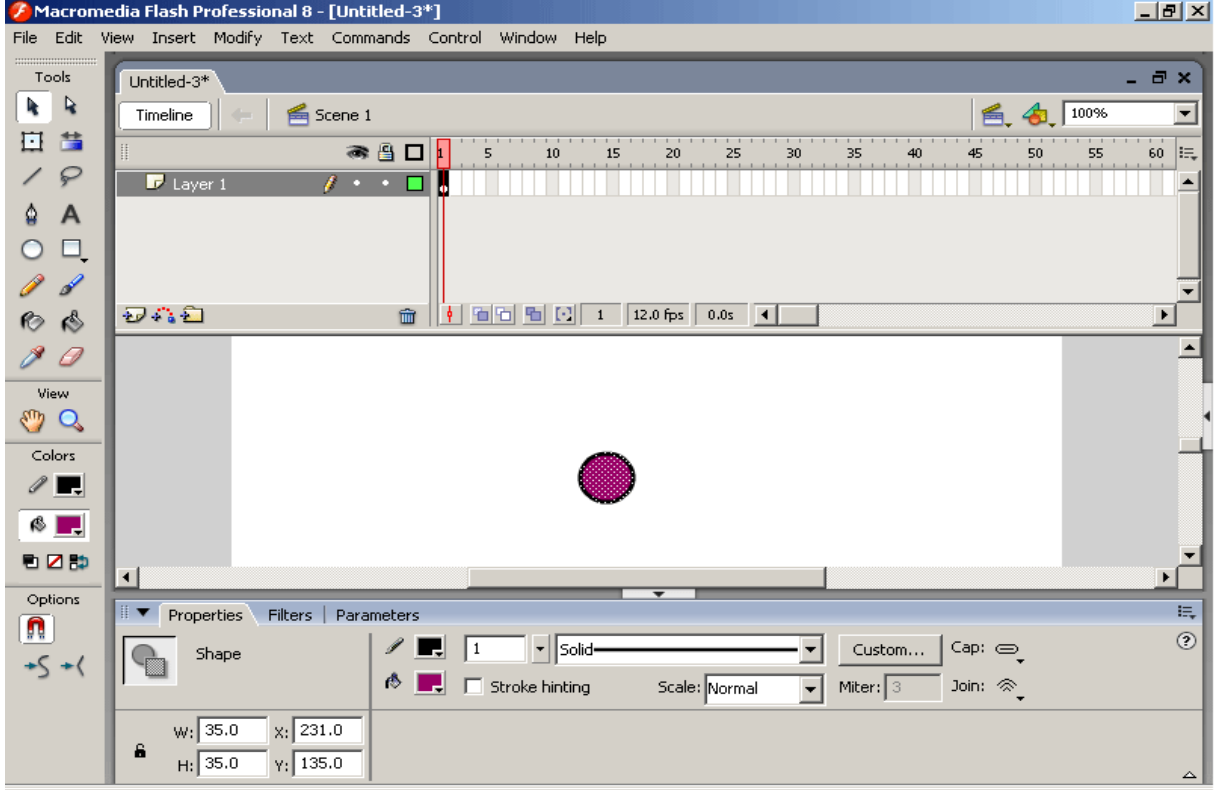
Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi - ODTÜ



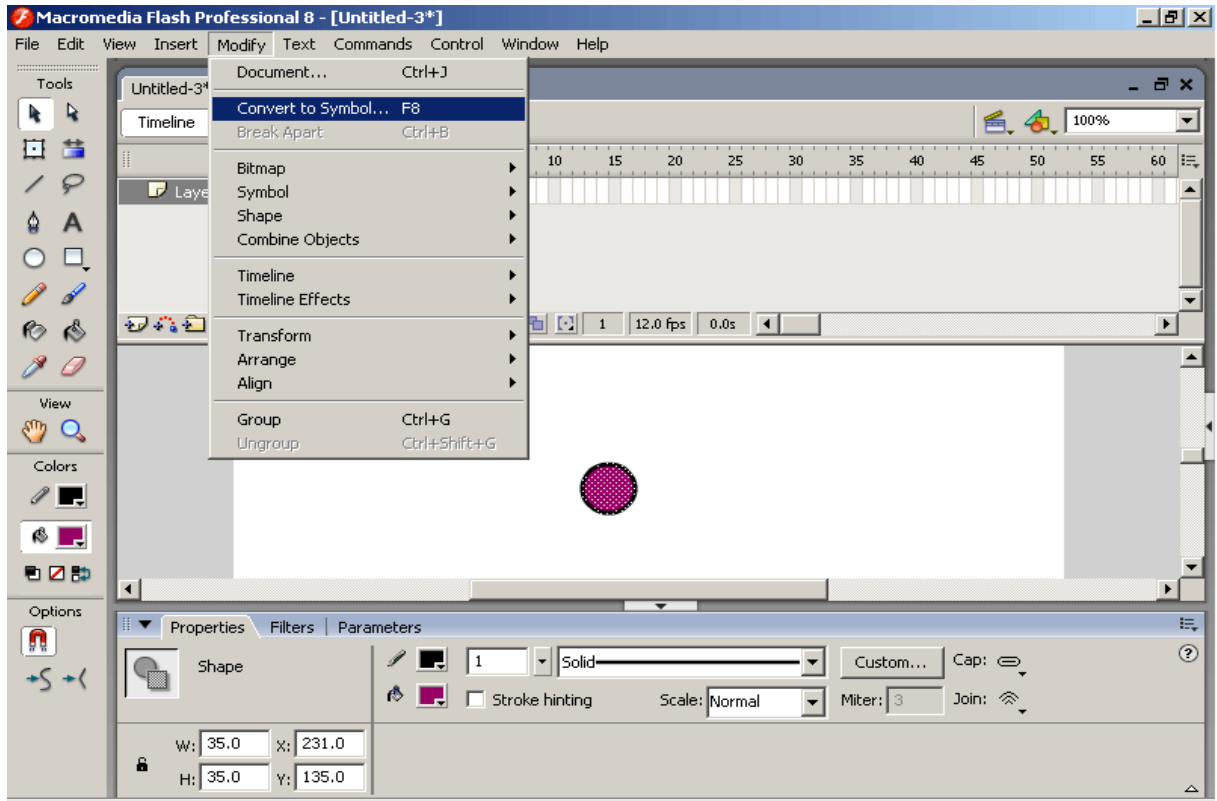
- Açılan pencerede sembolün hangi şekilden oluşmasını istiyorsanız, çizim araçları ile o şekli çizersiniz.



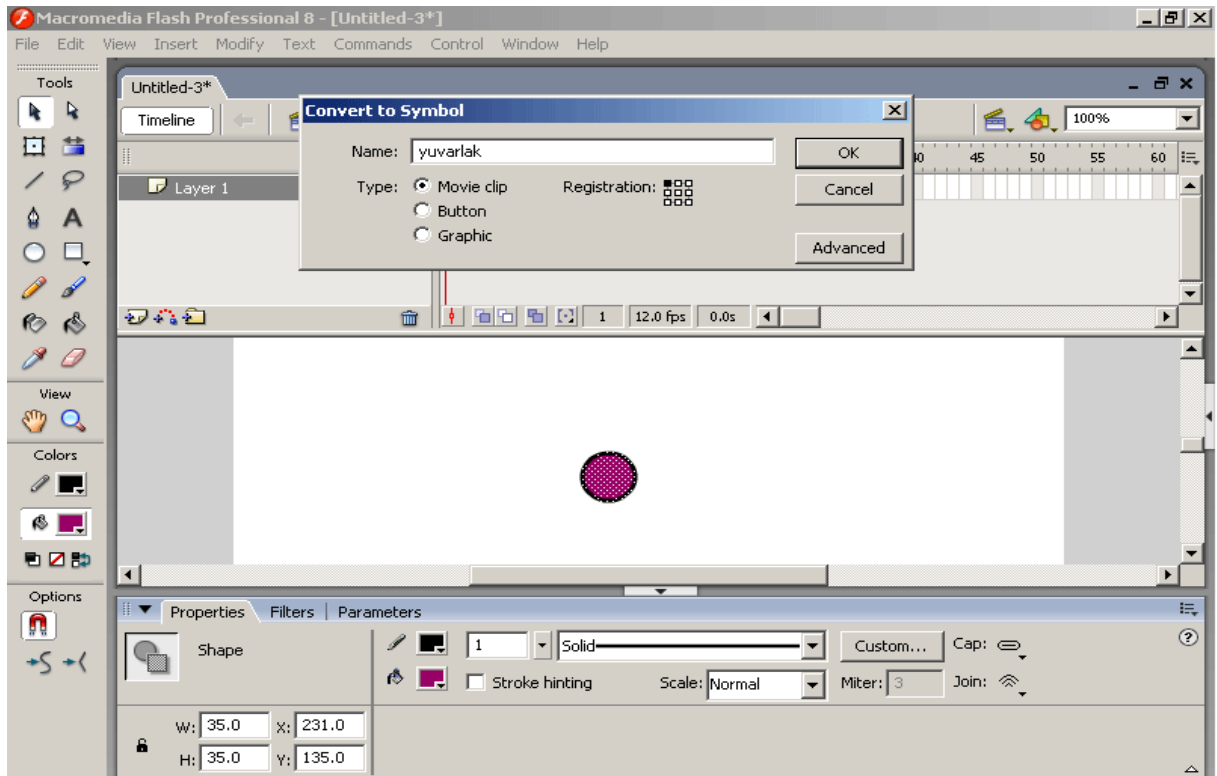
- ❖ “Modify” Menüsünü Kullanarak Sembol Oluşturmak
 - Bunun için öncelikle sahne üzerine bir şekil çizin.
 - Çizim araçlarından Seçim aracı(Selection Tool) ile çizdiğiniz şekli seçin.



- “Modify” menüsünü açın.
- “Convert to Symbol” seçeneğini seçin.

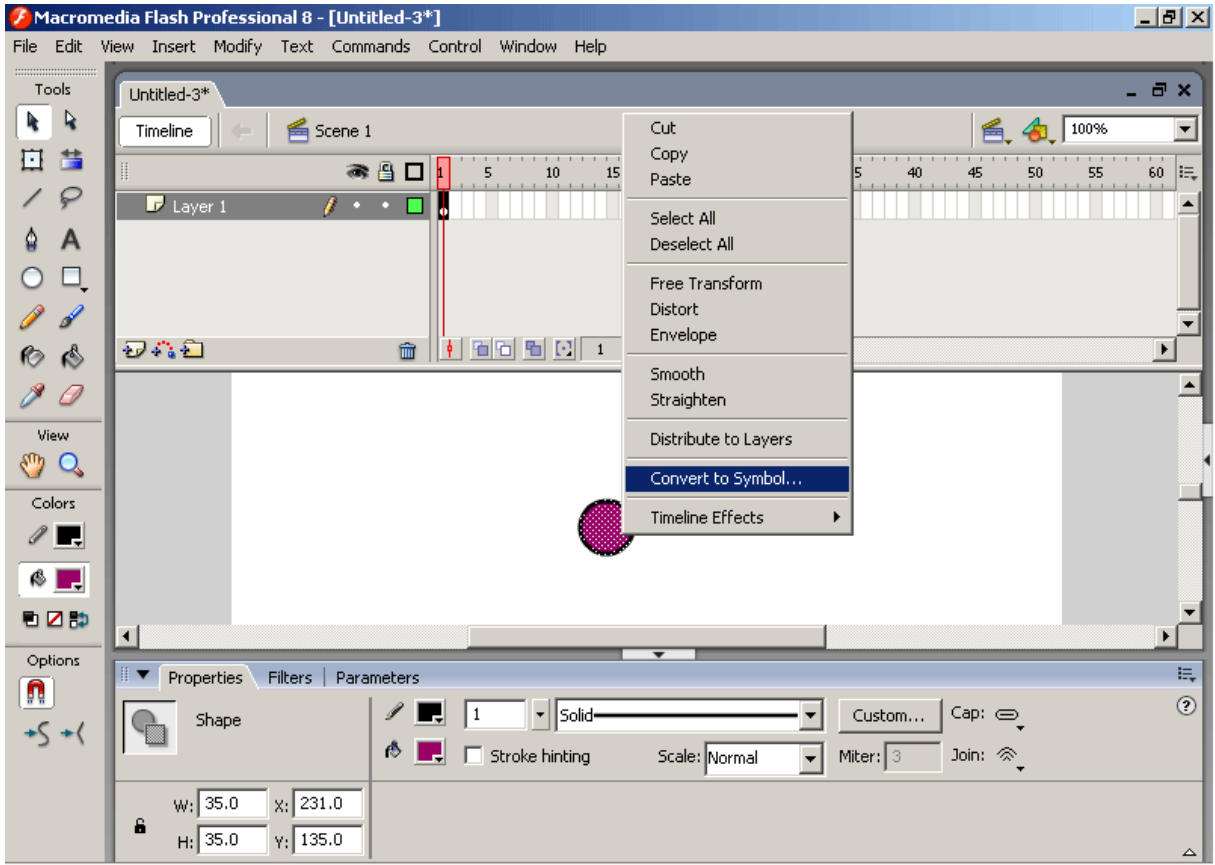


- Oluşturmak istediğiniz sembol tipini seçin ve “Tamam” ı tıklayarak işlemi sonlandırın.



2. Farenin sağ tuşunu kullanarak:

- Farenin sağ tuşunu kullanarak sembol oluşturmak için, öncelikle sahne üzerine sembol yapmak istediğiniz şekli çizin ve bu şekli Seçim aracı(Selection Tool) ile seçin.
- Fareyi sağ tıklayın ve “Convert to symbol” seçeneğini seçin.



- Oluşturmak istediğiniz sembol tipini seçin ve “Tamam” ı tıklayarak işlemi sonlandırın.

3. Kısa yol tuşunu kullanarak Sembol Oluşturmak:

- Sahne üzerine sembol yapmak istediğiniz şekli çizin ve bu şekli seçin.
- Klavyeden “F8” tuşuna basın.
- Oluşturmak istediğiniz sembol tipini seçin ve “Tamam” ı tıklayarak işlemi sonlandırın.

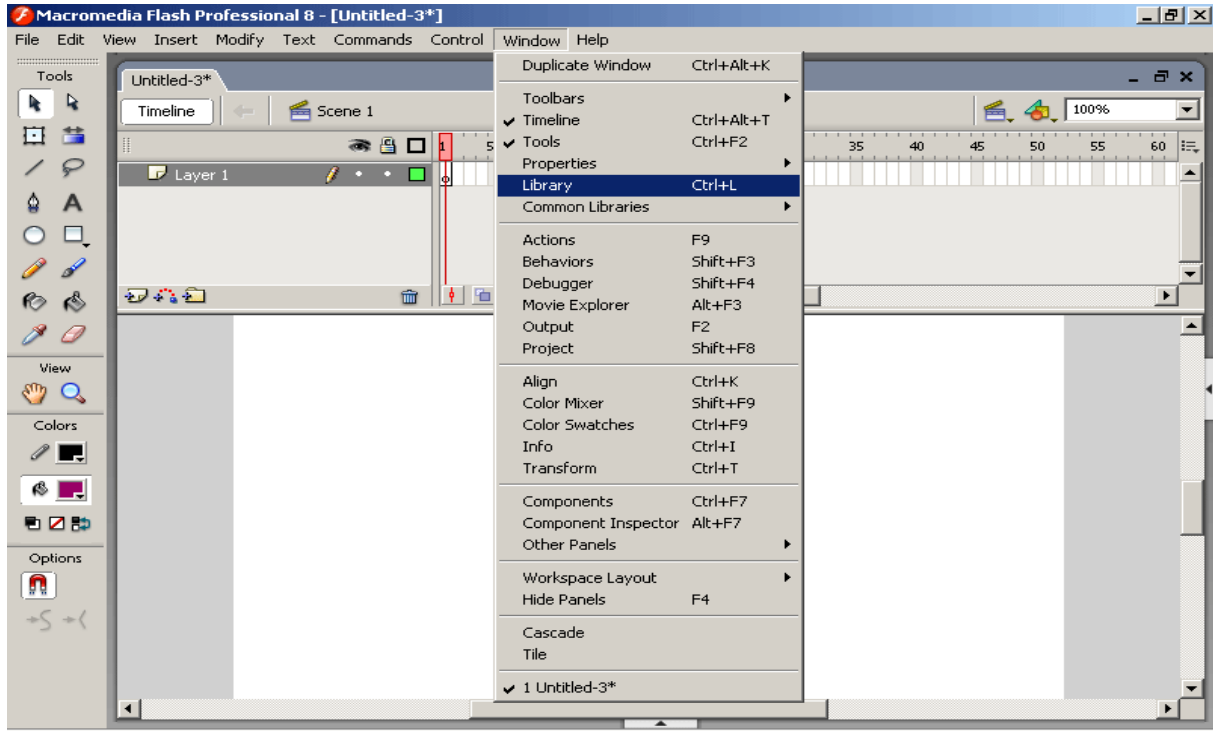
Flash ile Etkileşimli Öğretim Materyali Hazırlama

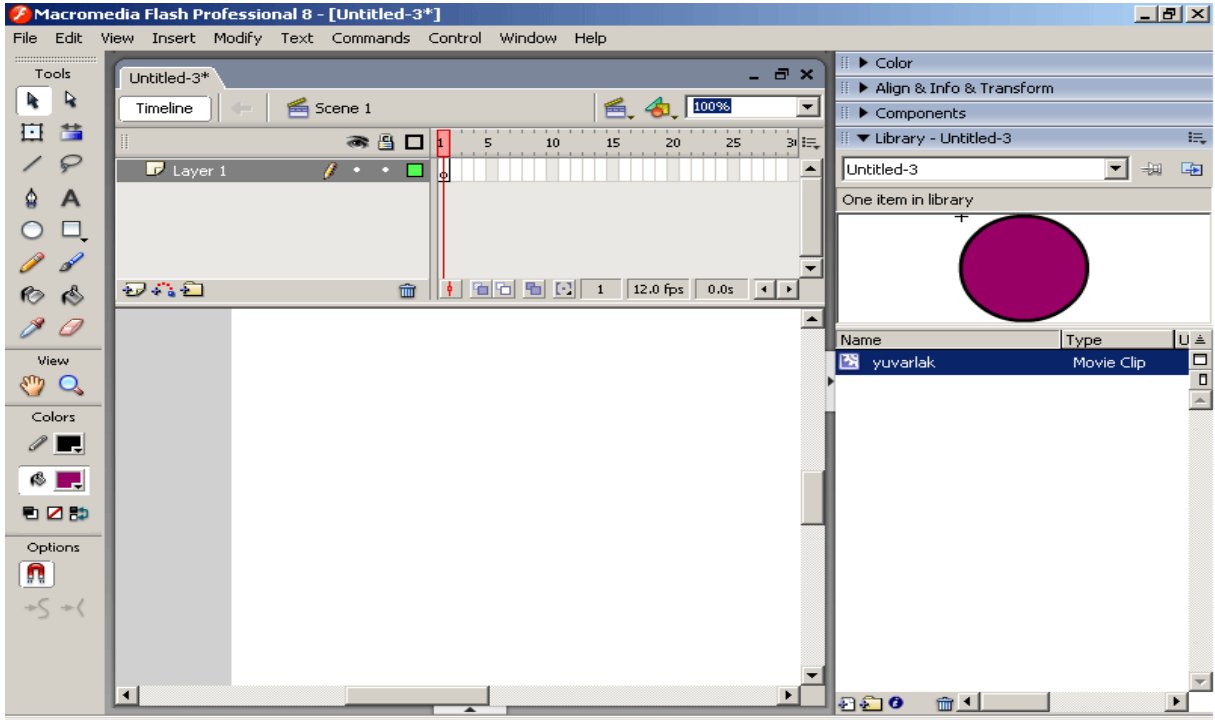
Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi - ODTÜ

Sembol olarak oluşturduğunuz her nesne Flash dosyanızın kütüphanesine (Library) yerleştirilir. Daha sonra oluşturduğunuz sembollere kütüphaneyi kullanarak erişmek mümkündür. Bunun için şimdi Kütüphane kullanımına bir göz atalım.

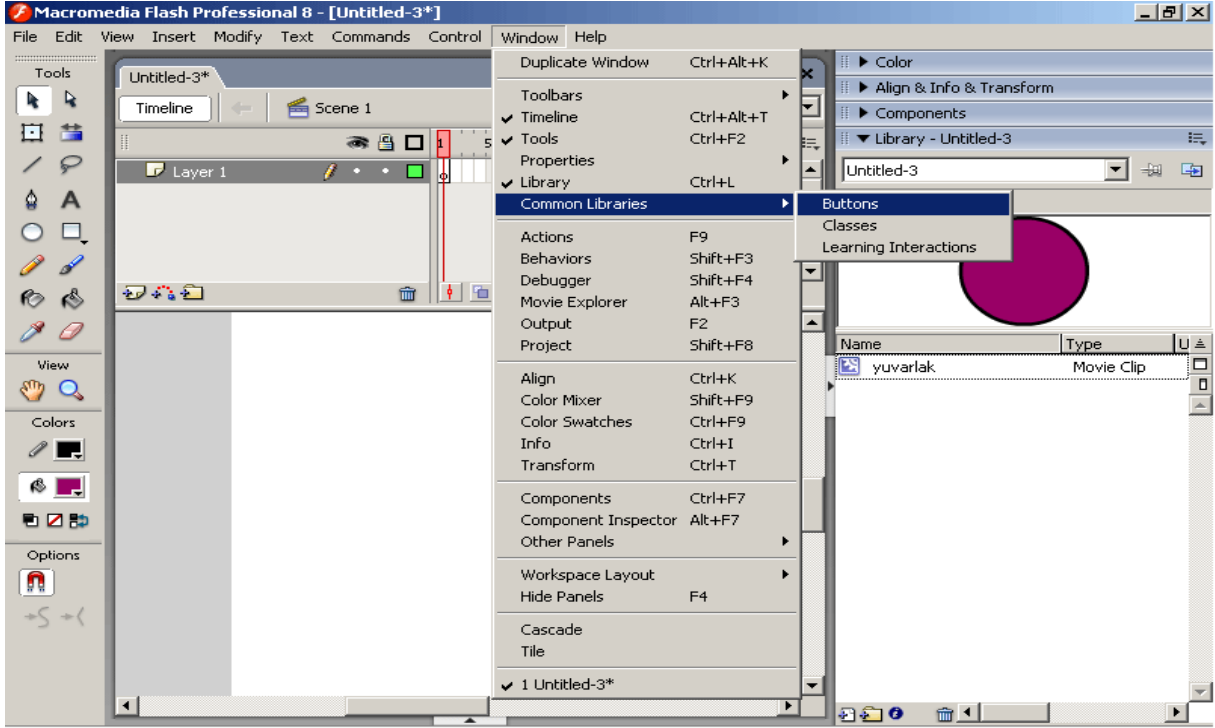
Kütüphane:

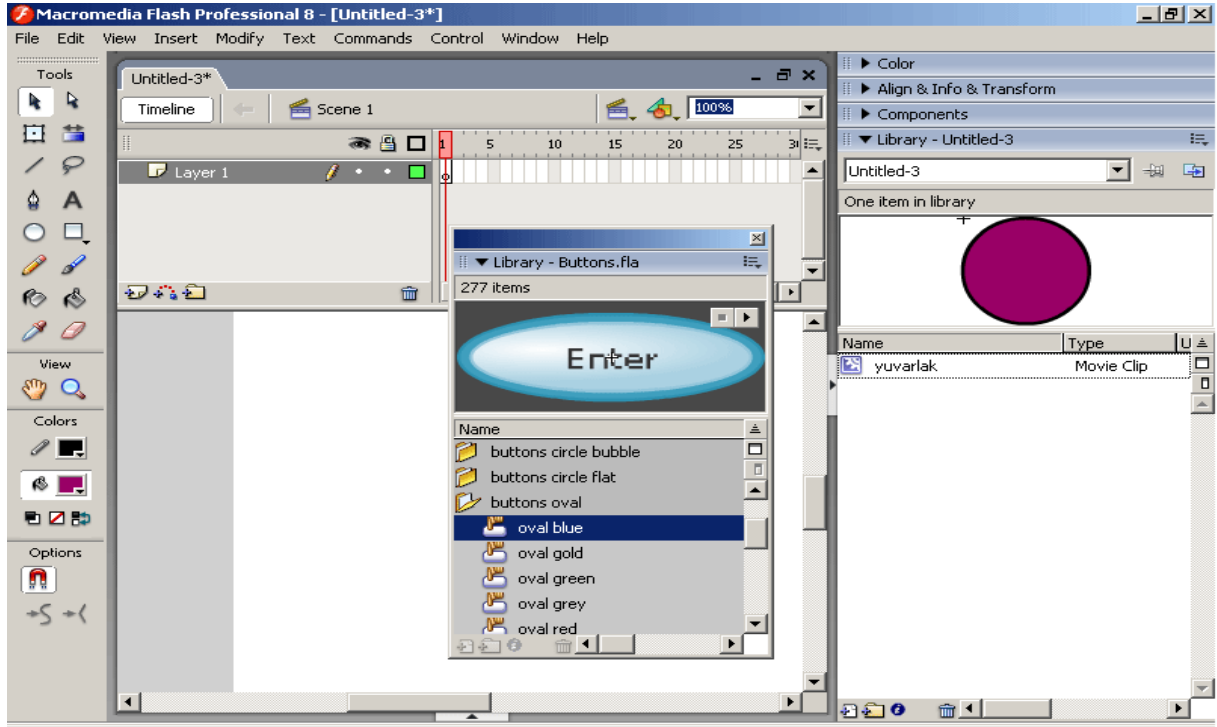
Kullandığımız Flash dosyasının Kütüphanesi erişmek için “Ctrl + L” tuşlarını veya “Window” menüsünden “Library” seçeneğini kullanabilirsiniz.





Eğer Flash dosyanızı yeni oluşturduysanız ve henüz hiçbir nesne oluşturmadıysanız kütüphaneniz boş olacaktır. Ancak, Macromedia Flash programı kendi kütüphanesinde bizlere birçok nesne sunmaktadır. Hazır Butonlar bunların içinden en sık kullanılanlarıdır. “Window” menüsünden “Common Libraries” in altından “Buttons” seçeneğini seçerek hazır butonlara erişmek mümkün olacaktır.

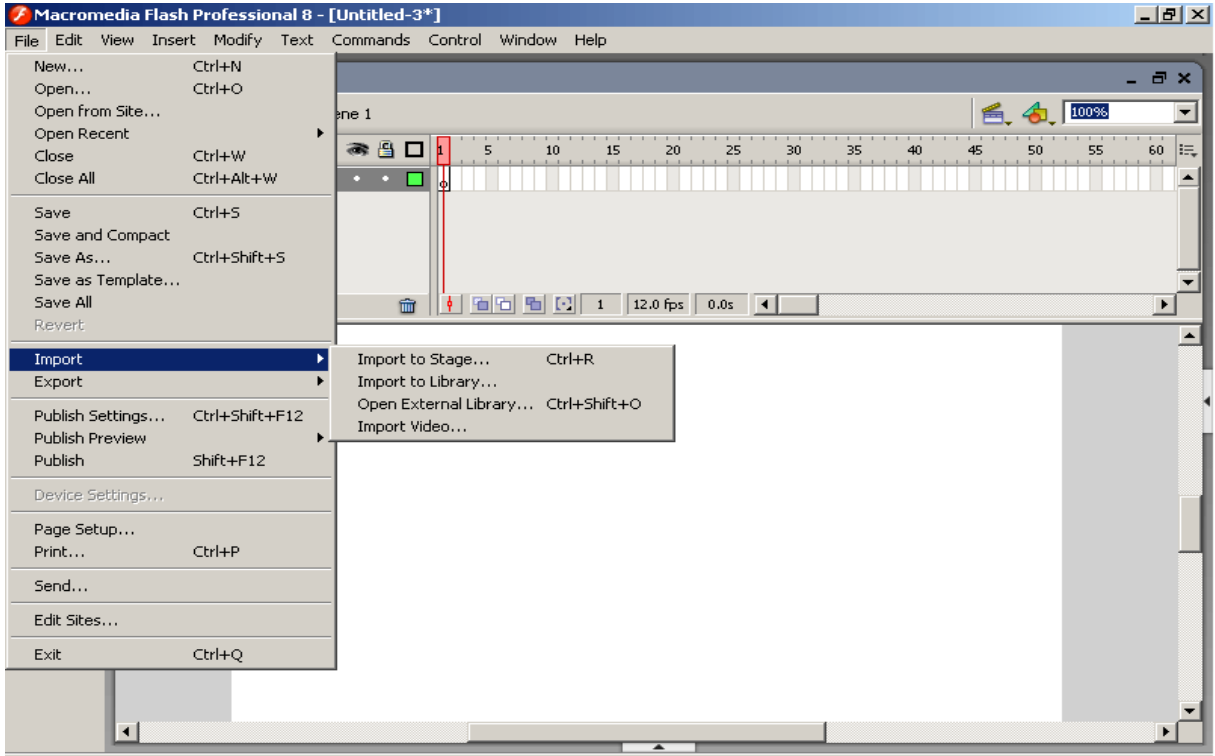




Kütüphaneye Dışarıdan Ses ve Video Ekleme:

Flash dosyamızın kütüphanesine herhangi bir nesne eklemek için “File” menüsünden “Import” seçeneğini kullanabiliriz. Burada 4 seçeneğimiz bulunmaktadır. Bunlar;

- Import to Stage : Çalıştığımız sahneye eklemek için
- Import to Library: Kütüphaneye eklemek için
- Open External Library: Daha önceden kayıtlı bir kütüphaneyi eklemek için.
- Import Video: Flash 8 ile birlikte video “import” işlemi bu komut ile yapılmaktadır.



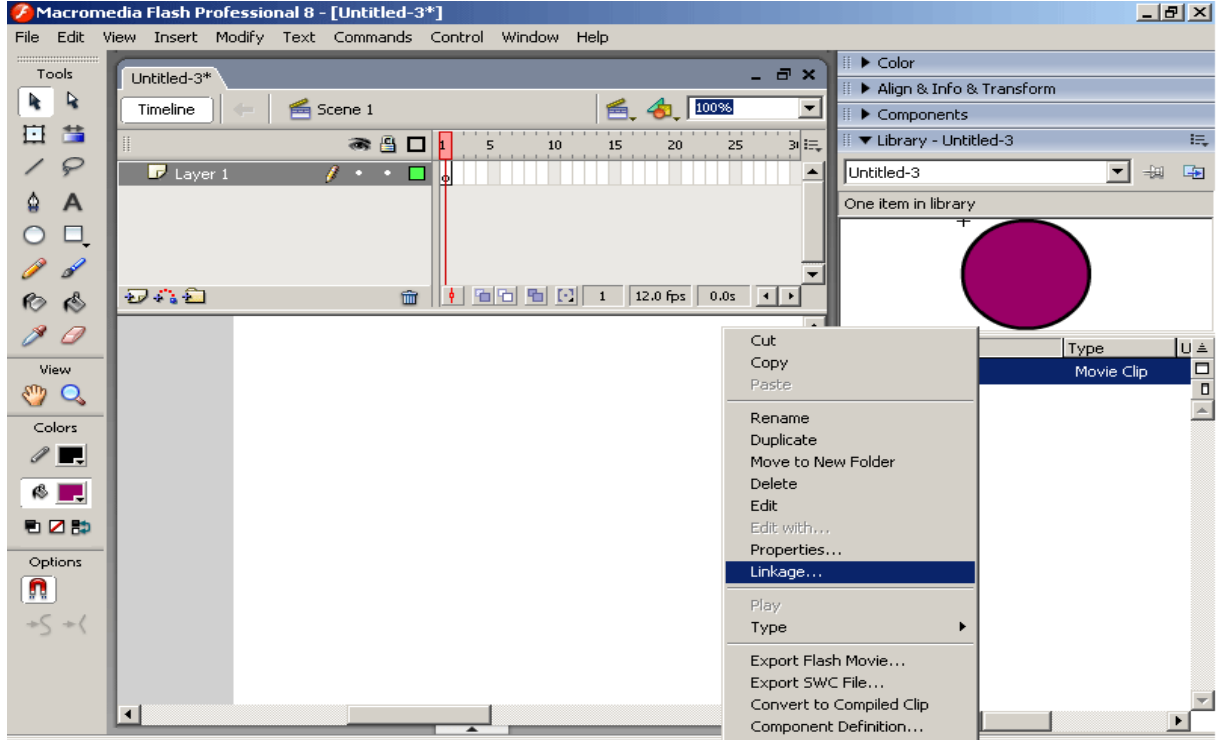
Bunun yanı sıra, eklemek istediğimiz ses dosyasını veya video dosyasını, çalıştığımız Flash dosyasının kütüphanesine sürükleyerek de bu işlemi gerçekleştirebiliriz. Kütüphaneyi açtığımız zaman karşımıza eklediğimiz nesnelerin isimleri ile birlikte üzerlerinde en son ne zaman değişiklik yapıldığını gösteren tarih saat bilgileri gibi çeşitli bilgiler yazan bir pencere çıkacaktır.

Bunlardan “Linkage” Action Script kullanarak Kütüphanedeki elemanları kullanmamıza yarayan bir özelliktir. Kütüphanedeki herhangi bir sembole veya dosyaya “Linkage” vermek için öncelikle o nesneyi seçmeliyiz.

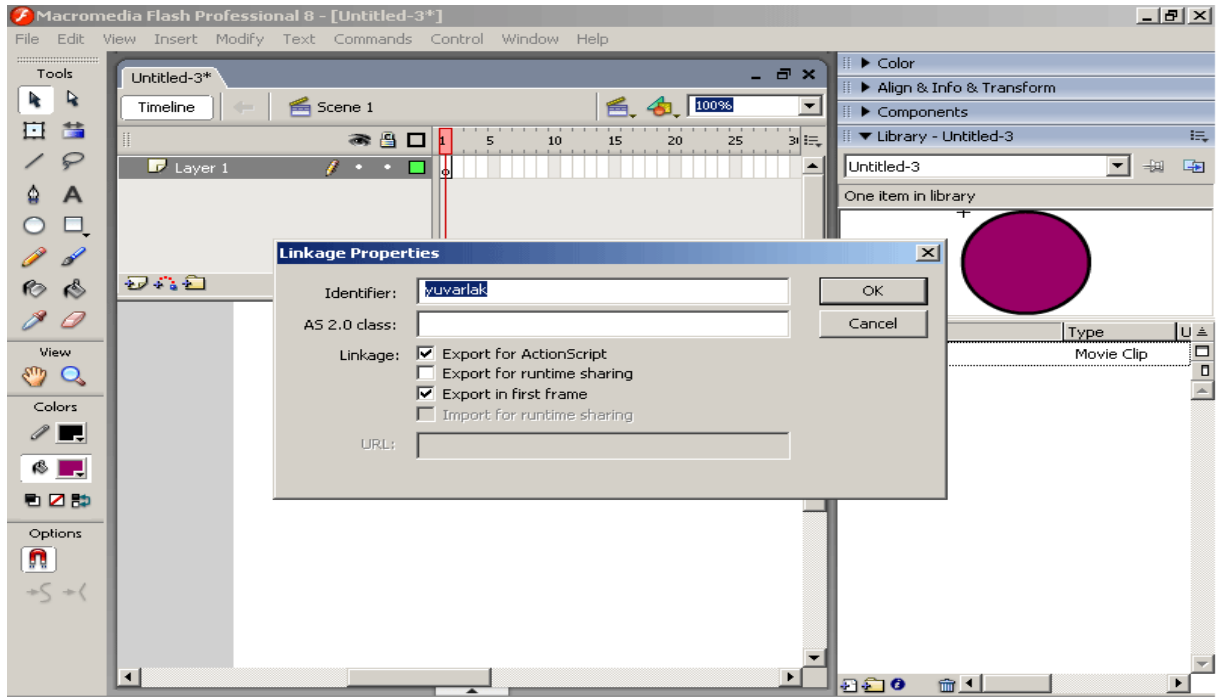
Flash ile Etkileşimli Öğretim Materyali Hazırlama

Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi - ODTÜ

Daha sonra fareyi sağ tıklayıp “Linkage” seçeneğini seçmeliyiz.



Karşımıza çıkan ekrandan “Export for Action Script” seçeneğini seçerek, “Identifier” bölümüne bir isim girmeliyiz.



Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi - ODTÜ

Gireceğimiz isimin Türkçe karakter içermemesi daha iyi olacaktır. Böylelikle, “Linkage” özelliği verdiğimiz nesneyi Action Script kullanarak kontrol etmemiz mümkün olacaktır.

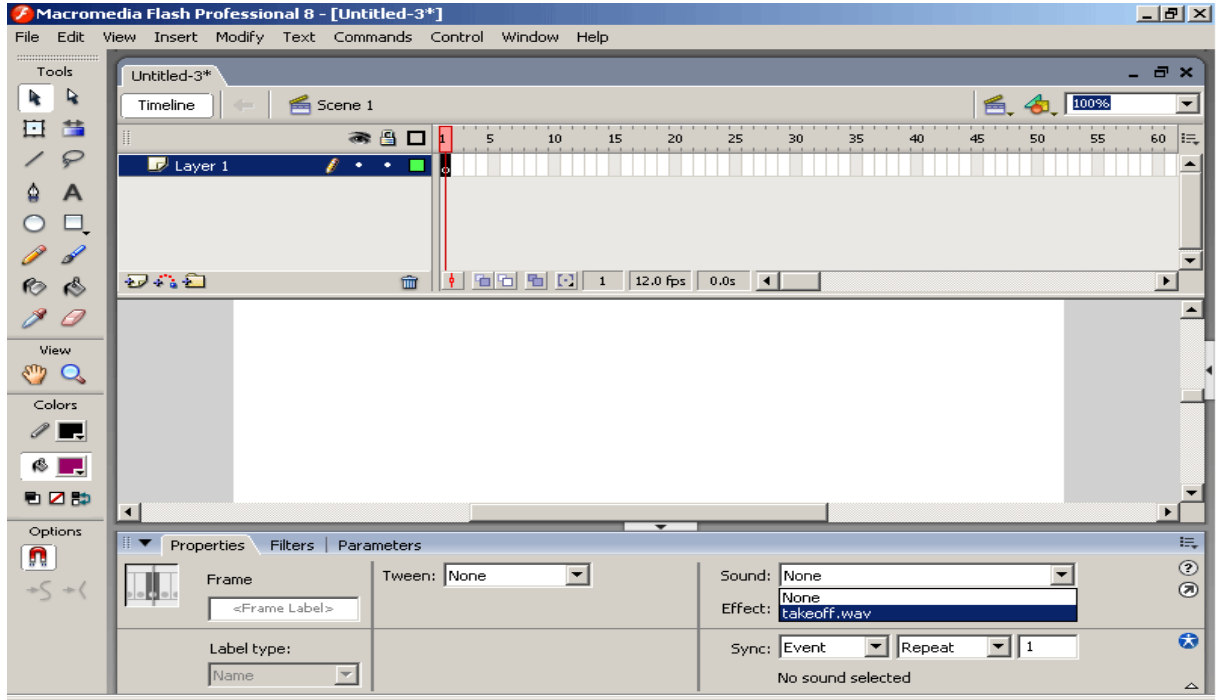
Animasyona Ses, video dosyası eklemek:

Flash dosyamıza “Import” ettiğimiz her nesne dosyamızın kütüphanesinde yer almaktadır. Yukarıda da açıkladığımız gibi “Import” seçeneğini kullanırken “Import to Stage” veya “Import to Library” seçeneğini kullanabiliriz. “Import to Stage” seçeneğini kullanırsak eğer, eklediğimiz nesne sahneye anında eklenecektir. Ancak, “Import to Library” seçeneğini kullanırsak, eklediğimiz nesne kütüphaneye eklenecek ve daha sonra kullanmamız için onu tekrar sahneye eklememiz gerekecektir.

Ses eklerken:

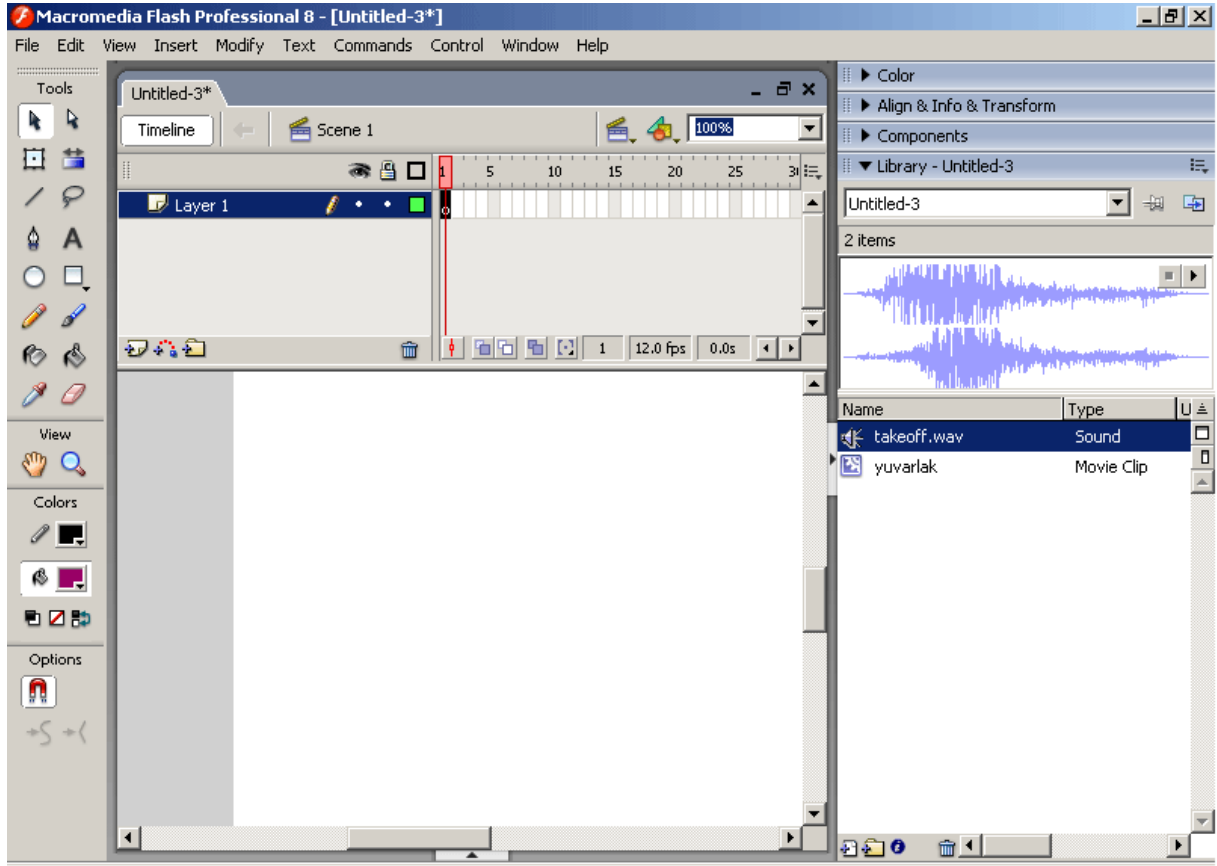
Eğer “Import to Stage” seçeneğini kullanarak ses dosyasını sahneye yerleştirdiysek

“Timeline” üzerinde sesin hangi “frame” den başlamasını istiyorsak o “frame” i seçmeliyiz. Daha sonra Properties penceresinden (Ctrl + F3 ile bu pencereyi açabiliriz.) Sound sekmesini tıklayarak , çalmasını istediğimiz ses dosyasını seçmeliyiz.



Eğer “Import to Library” seçeneğini kullanarak ses dosyasını kütüphaneye eklediyssek

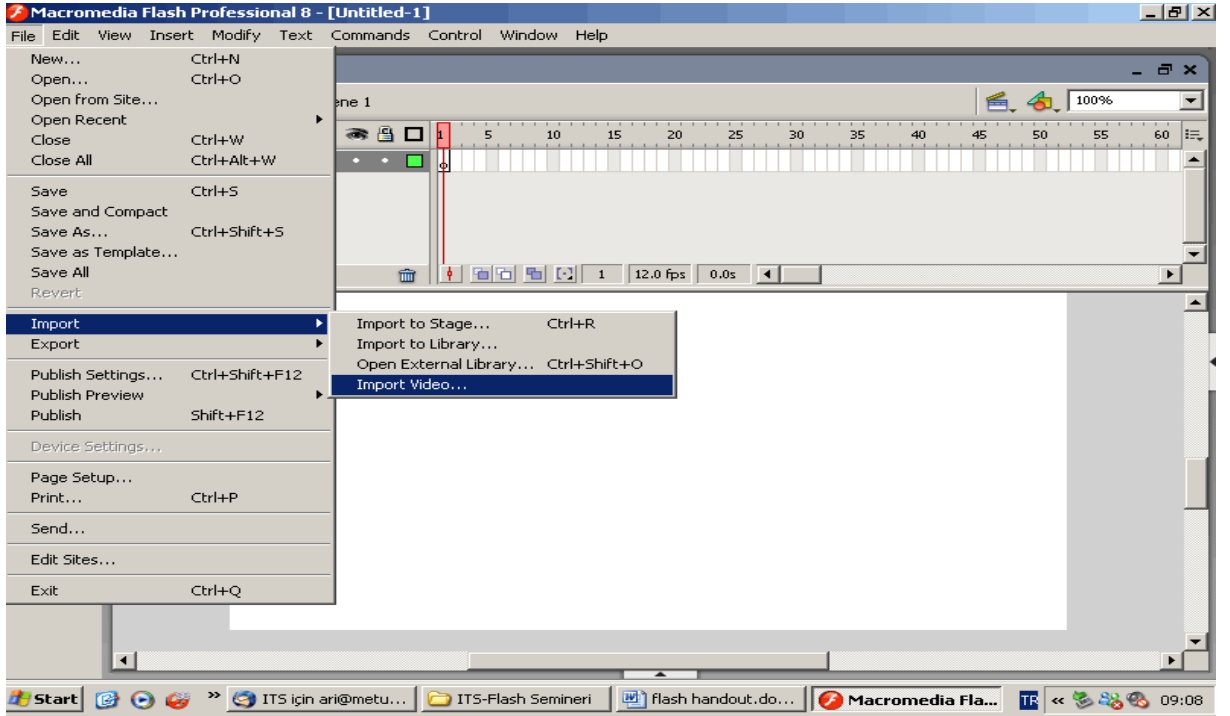
“Timeline” üzerinden sesin çalmaya başlamasını istediğimiz “frame” i seçip, kütüphaneden ses dosyasını o sahneye sürükleyip bırakarak ses dosyasını flash dosyamıza ekleyebiliriz.



Bunların yanı sıra ses dosyasına kütüphanede “Linkage” özelliği verebilir ve ses dosyamızı Action Script kullanarak Ses objesine ekleyebiliriz. Bu kısım Action Script kullanımında anlatılacaktır.

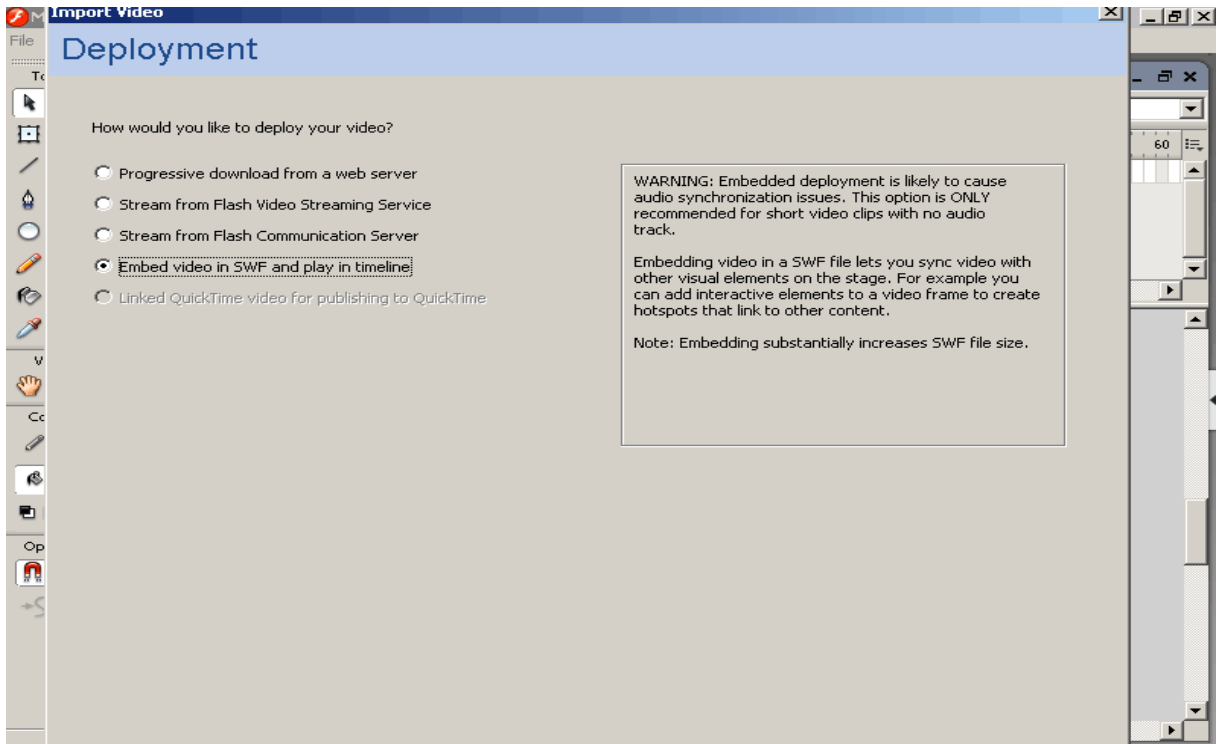
Video Eklerken:

Flash animasyonlarımızı video kullanarak görsel anlamda daha da zenginleştirmek mümkündür. Ancak, video kullanımı dosyamızın boyutunu ciddi anlamda arttırabilir. Bu da, internet üzerinden download süresini doğrudan etkileyecektir. Video eklemek için yine “File” menüsünden “Import” seçeneğini kullanabiliriz. “Import Video” seçeneğini seçerek bu işlemi yapabiliriz.

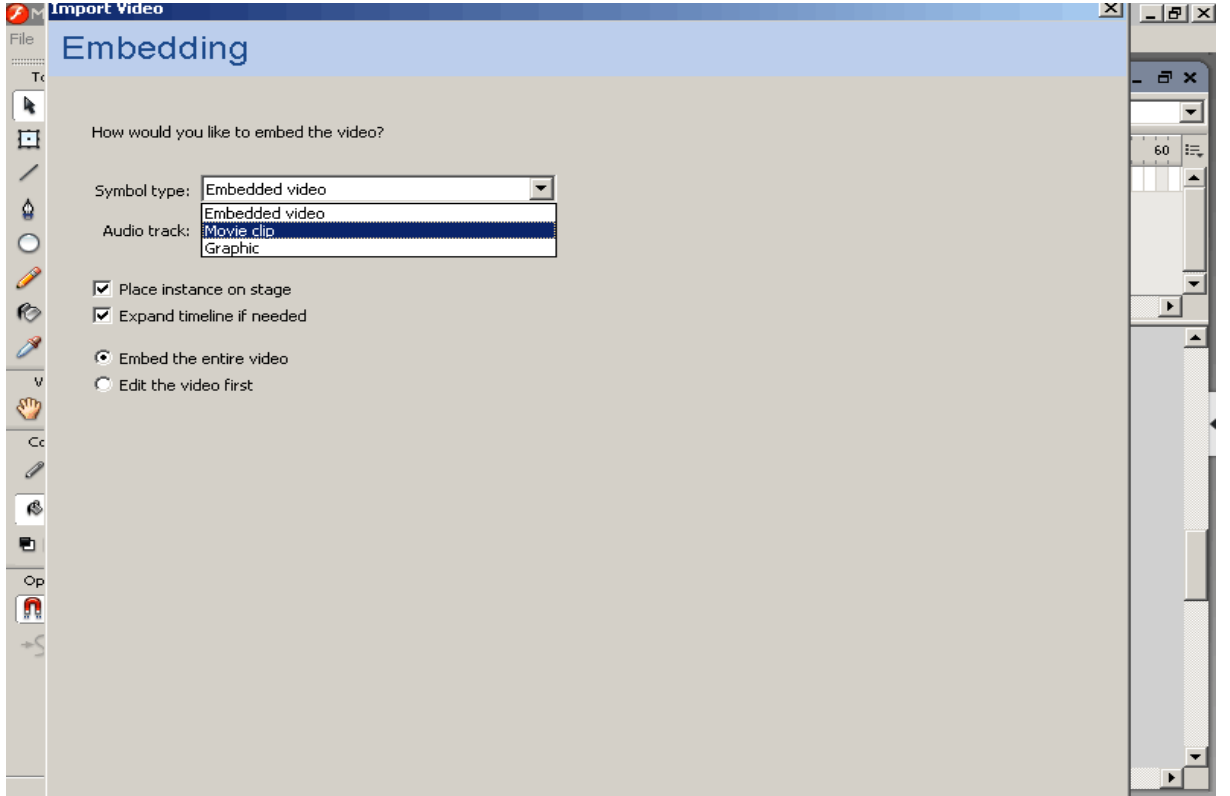


“Impor to Stage” veya “Import to Library” seçenekleri ile de aynı sonuçları elde etmek mümkün olacaktır.

“Import Video” seçeneğini seçtiğimiz zaman karşımıza videoyu nasıl kullanacağımıza yönelik bir seçim ekranı gelecektir. Bunlardan “Embed video in SWF and play in timeline” seçeneğini kullanarak videoyu Flash dosyamıza ekleyebiliriz.



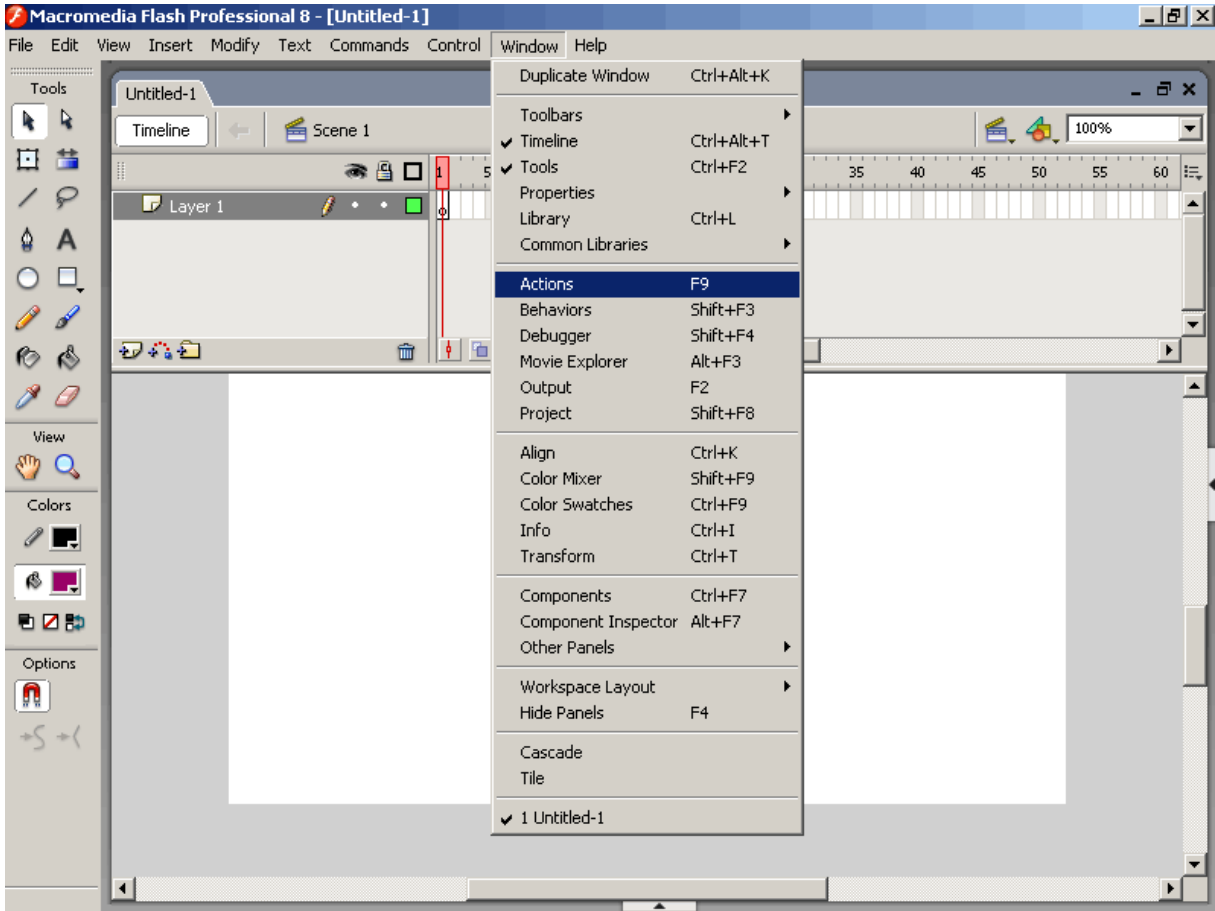
Bu seçimi yaptıktan sonra karşımıza gelen ekrandan “symbol type” listesinden videoyu Flash dosyamıza nasıl ekleyeceğimizi seçmemiz gerekmektedir. Bunlardan Movie Clip seçeneğini seçmemiz videoyu kontrol ederken bize çok yardımcı olacaktır.



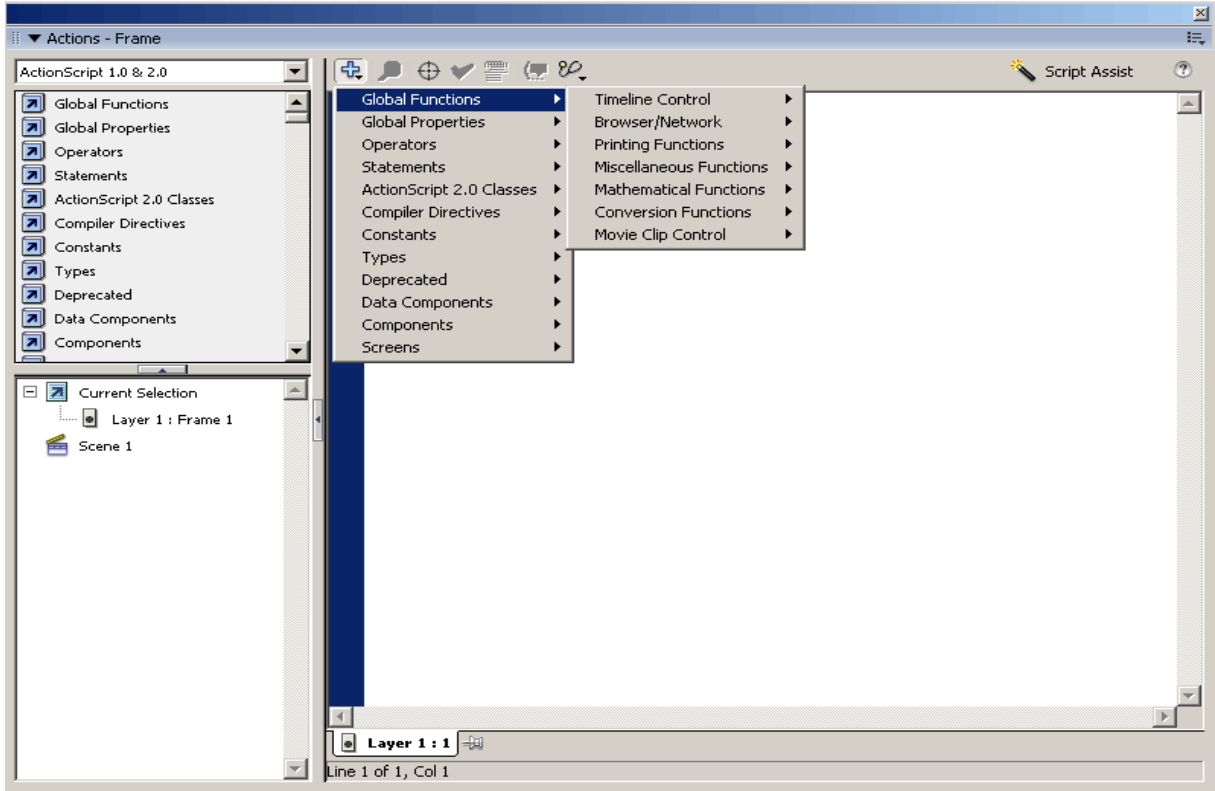
Daha sonraki adımlarda Macromedia Flash eklemek istediğimiz videoyu kendi video formatına (FLV) dönüştürerek, seçimimize göre sahneye veya kütüphaneye yerleştirecektir.

Action Script:

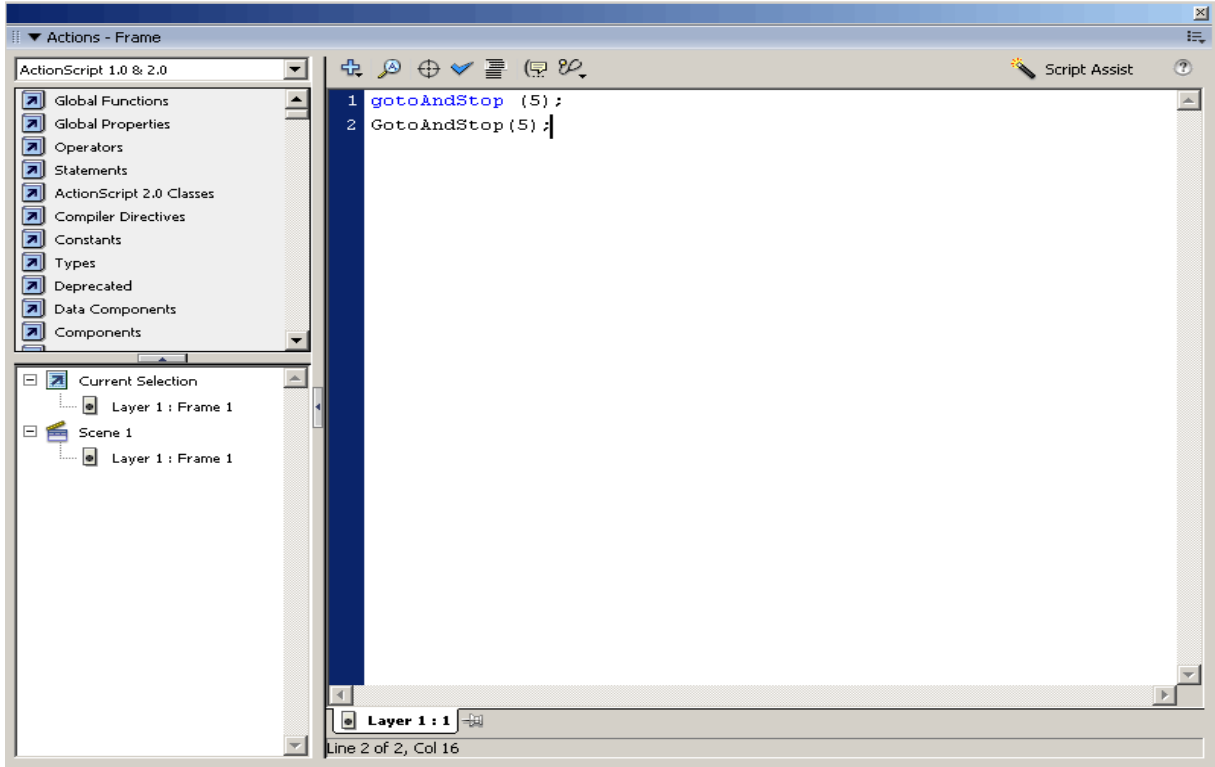
Flash ile Action Script yazmak için bir butonu ya da bir frame i seçmemiz gerekiyor. Daha sonra Window menüsünden “Actions” seçeneğini seçerek kod yazacağımız ekranı açabiliriz. Aynı ekranı klavyeden F9 tuşuna basarak da açabiliriz.



Açılan pencerede küçük bir artı işareti gözümüze çarpacaktır. Bu işarete tıklayarak, Flash'ın bize sunduğu hazır kod parçalarına erişmemiz mümkündür. Bunların içinden en çok kullanılanlardan bir tanesi “Global Functions” ın altındaki kodlardır.



Action Script, case sensitive bir programlama dilidir. Bunun için yazım çok önemlidir. Örneğin GotoAndStop komutu Flash için hiçbir anlama gelmez çünkü doğru olan yazım gotoAndStop' dur.



Flash kendine ait olan veya global olarak tanınan komutları farklı renkte gösterir. Yukarıdaki resimde yazım yanlış olan satırda renk değişikliği yoktur.

String türü değerler her zaman "" içerisinde yazılır. Örneğin;

```
name = "fatih";
```

İki string ifadeyi birleştirmek için "+" işareti kullanılır. Örneğin;

```
name = "fatih" + "ari";
```

Play() : Movie'yi oynatmaya yarar.

Stop() : Movie'yi durdurmaya yarar.

gotoAndStop(Frame numarası): İstenilen frame' e gider ve orada kalır. Frame'lere isimde verilebildiğinden burada frame ismi de kullanılabilir.

```
gotoAndStop(3);
```

```
gotoAndStop("Baslangic");
```

gotoAndPlay(Frame numarası): İstenilen frame' e gider ve ordan itibaren movie'yi oynatır.

```
gotoAndPlay(3);  
gotoAndPlay("Baslangic");
```

Butonlar ve buton gibi davranan movie cliplere özgü bazı komutlar mevcut. Bunlar:

on (Release) {

Fareyi tıklayıp bıraktıktan sonra istediğiniz işlemi gerçekleştirir. Yapmak istediğiniz işlem için gerekli olan kod parçalarını buraya yazmanız gerekiyor.

}

on (Press) {

Fareyi tıklayınca işlemi gerçekleştirir.

}

on (rollOver) {

Fare butonun veya movie clip in üzerinde gelince işlemi gerçekleştirir.

}

on (rollOut) {

Fare butonun veya movie clip in üzerinden ayrılınca işlemi gerçekleştirir.

}

!!!Kolay Gelsin!!! ☺