

Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-1

Grafik ve Animasyon dersinde anlatılan konuları ve uygulanan örnekleri hem derse giren öğretmen arkadaşlara kaynak olması hem de flash konusunda bilgi edinmek isteyenlere temelden başlayarak seviye seviye ilerleyecek şekilde anlatmak amaçlanmıştır. Burada anlatılanlar hafta hafta 2. Dönem boyunca ders içerisinde işlenen konuların ve verilen ödevlerin anlatımından ibarettir.

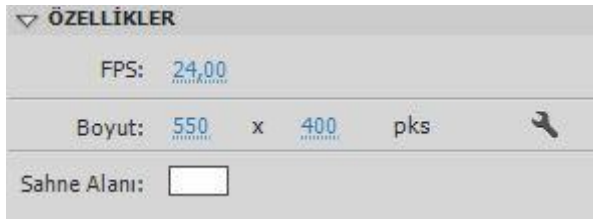
İlk hafta öğrencilere Adobe Flash CS5 kurulumu gösterilebilir. Kurulumun ardından karşımıza gelen aşağıda gösterilen ilk ekranda eğer özel bir isteğimiz yoksa ActionScript 3.0 seçilerek yeni bir flash dosyası açabiliriz.



Flash programını ilk açtığımızda karşımıza gelen ekranda aşağıdaki resimde işaretli kısımdan KLASİK seçeneğini seçerek daha önceki flash sürümlerinde alışageldiğimiz arayüzü açabiliriz.



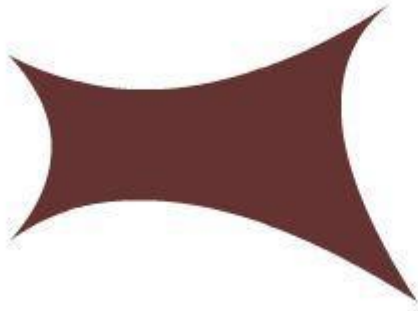
Üst kısımda Zaman Çizelgesi, sol kısımda Araçlar paneli, sağ kısımda Özellikler paneli ve orta kısımda Sahne bulunmaktadır. Ekranın sağ tarafında Özellikler penceresinden sahne özelliklerini belirleyebiliriz.



Boyut kısmındaki deęerlere tıklayarak genişlik ve yükseklik deęerlerini deęiřtirebiliriz. Sahne Alanı kısmından sahnenin rengini deęiřtirebiliriz. FPS (frame per second) deęeri ise 1 saniyede animasyonumuzda kaç kare gösterileceęidir. Yani FPS deęerini 1 yaparsak, 1 saniyede 1 kare ilerler. FPS deęerini 24 olarak bırakırsak, 1 saniyede 24 kare ilerler. Sahne ile alakalı daha fazla ayar yapmak istiyorsak Özellikler panelindeki anahtar işareti tıklamalıyız.

İlk dersimizde Flash Cs5 programı temel olarak tanıtıldıktan sonra grafiklerle çalışma üzerinde duralım. Flash programında grafikler Fireworks veya photoshopa göre daha esnektir.

Uygulama 1.



Bu resim ekrana bir adet dikdörtgen eklendikten sonra araçlar panelinde ilk sırada bulunan Seçim Aracı seçilip dikdörtgenin kenarlarından esnetilerek oluşturulmuştur.

Uygulama 2.

Sahne temizlendikten sonra Araçlar panelinden dikdörtgen seçildiğinde sağ kısımda Özellikler penceresinde Dikdörtgen ile alakalı özellikler

ayarlanabilir.



1. Dikdörtgenin çerçeve rengi
2. Dikdörtgenin dolgu rengi
3. Dikdörtgenin çerçeve kalınlığı
4. Dikdörtgenin sol üst köşesinin eğimi
5. Dikdörtgenin sağ üst köşesinin eğimi
6. Dikdörtgenin sol alt köşesinin eğimi
7. Dikdörtgenin sağ alt köşesinin eğimi

4-5-6-7 sayesinde dikdörtgenimizin istediğimiz köşesine istediğimiz kadar eğim vermek mümkün olabiliyor.

Ayrıca sahnede oluşturduğunuz bir daire şeklinin yarısını fare ile seçip diğer yarısından kolaylıkla ayırabileceğimizi görebilirsiniz.

Bunun gibi birkaç grafik antrenamanından sonra gelelim ilk grafik çalışmalarımıza.

Uygulama 3.

Öğrencilerinizden aşağıdaki grafiği oluşturmalarını isteyiniz.



Bu uygulama ATL 11 A sınıfından Esra Darılmaz ve Rabia Binici tarafından hazırlanmıştır.

Not : Yukarıdaki uygulamada sahne rengi gökyüzü rengidir. Güneş daire şeklinden, diğer bütün şekiller dikdörtgenden dönüştürülmüştür.

Uygulama 4.

Öğrencilerden aşağıda verilen Android resmini oluşturmalarını isteyiniz.



Not: Yukarıdaki uygulamada gövde, kollar ve bacaklar oluşturulurken köşelere bağımsız olarak eğim verme özelliğinden yararlanınız.

Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-2

Grafik ve Animasyon dersi 2. Dönem 2. Hafta dersimizde karelerle çalışma konusu anlatılmıştır. Animasyonun temeli karelerdir, her bir karede animasyonun farklı bir bölümü çizildikten sonra çalıştırıldığında akıcı bir görüntü elde edilmektedir.

Uygulama

1.

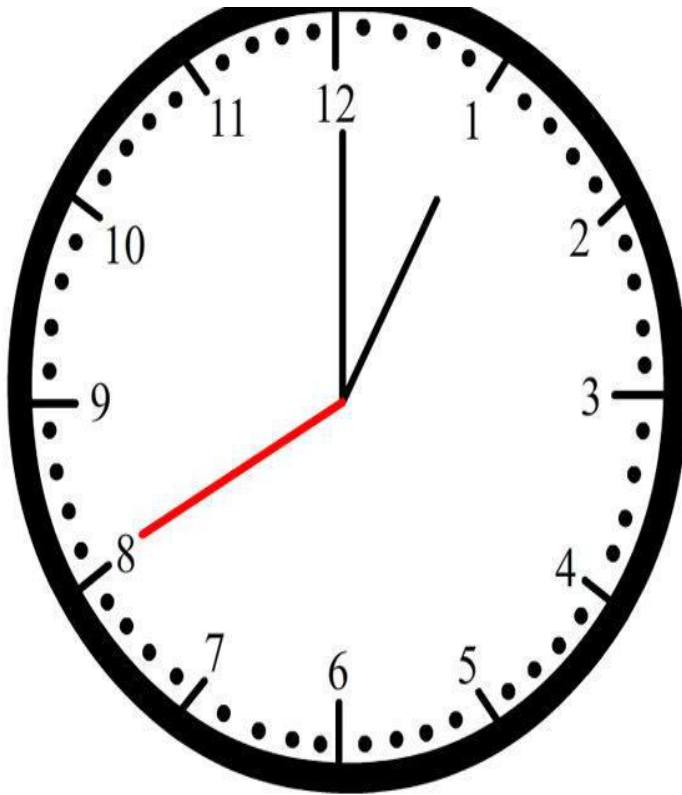
550×200 ebatlarında istediğimiz renkte bir sahne açınız. Sahnenin sol kısmına bir daire çiziniz. Zaman çizelgesinde ikinci kare üzerinde sağ tıklayınız.



Bu kısımda Anahtar Kare Ekle seçeneği seçilir. Sahne üzerinde daire seçildikten sonra klavyeden sağ yön tuşu ile az bir miktar sağa kaydırılır. Aynı işlem daire sahnenin en sağına götürülene kadar yeni Anahtar Kare Ekleyerek yapılır. Ben 15 kare ekleyerek ekranın en sağına kadar daireyi götürdüm. Animasyonumuzu test etmek için CTRL + ENTER tuşlarına birlikte basınız. Animasyonun hızını azaltmak için FPS değerini azaltabilirsiniz. Benim animasyonumda FPS değeri 5 olarak belirledim.

Uygulama 2.

Bu uygulamada öğrencilerden Flash Cs5 kullanarak hesap makinası tasarımlarını ve sizin belirlediğiniz bir işlemi kare kare yapmalarını isteyebilirsiniz. Biz sınıfta $10 \times 12 = 120$ işlemini yapan bir animasyon tasarımı yaptık.



Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-3

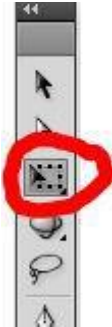
Grafik ve Animasyon dersi 3. Hafta ders içeriği olarak zaman çizelgesinde kare kare animasyon yapma uygulamalarına devam ettik. Bu hafta öğrencilerden kendilerine ait cep telefonlarının ana ekran görüntülerini Flash Cs5 ortamında tasarımlarını istedik. Animasyon olarak ise telefon ekranında Rehber tuşuna basılmasını, açılan rehberde

herhangi birisini arama yapıyor görüntüsünü yapmalarını istedik. Aşağıda bu örneklerden ikisi verilmiştir.

Analog Saat Uygulaması

Öğrencilerden kendilerine ait bir analog saat tasarımı yapmalarını isteyiniz. Her karede saniyenin 5 birim gitmesini ve 60 saniye olduğunda yelkovanın 5 dakika ilerlemesini sağlayınız.

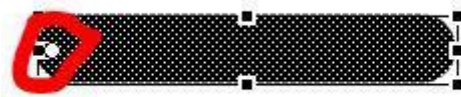
Not: Akrep, yelkovan ve saniye çubuklarının merkez nokta etrafında dönmeleri şu şekilde sağlanabilir. Flash sahnesine eklenen nesnelere aşağıdaki resimde görülen Serbest dönüştürme aracını seçip, nesnenin üzerine geldiğimizde daire şeklinde bir işaret çıkmaktadır. Nesneyi bu şekilde çevirdiğimiz zaman ağırlık merkezinden dönmektedir.



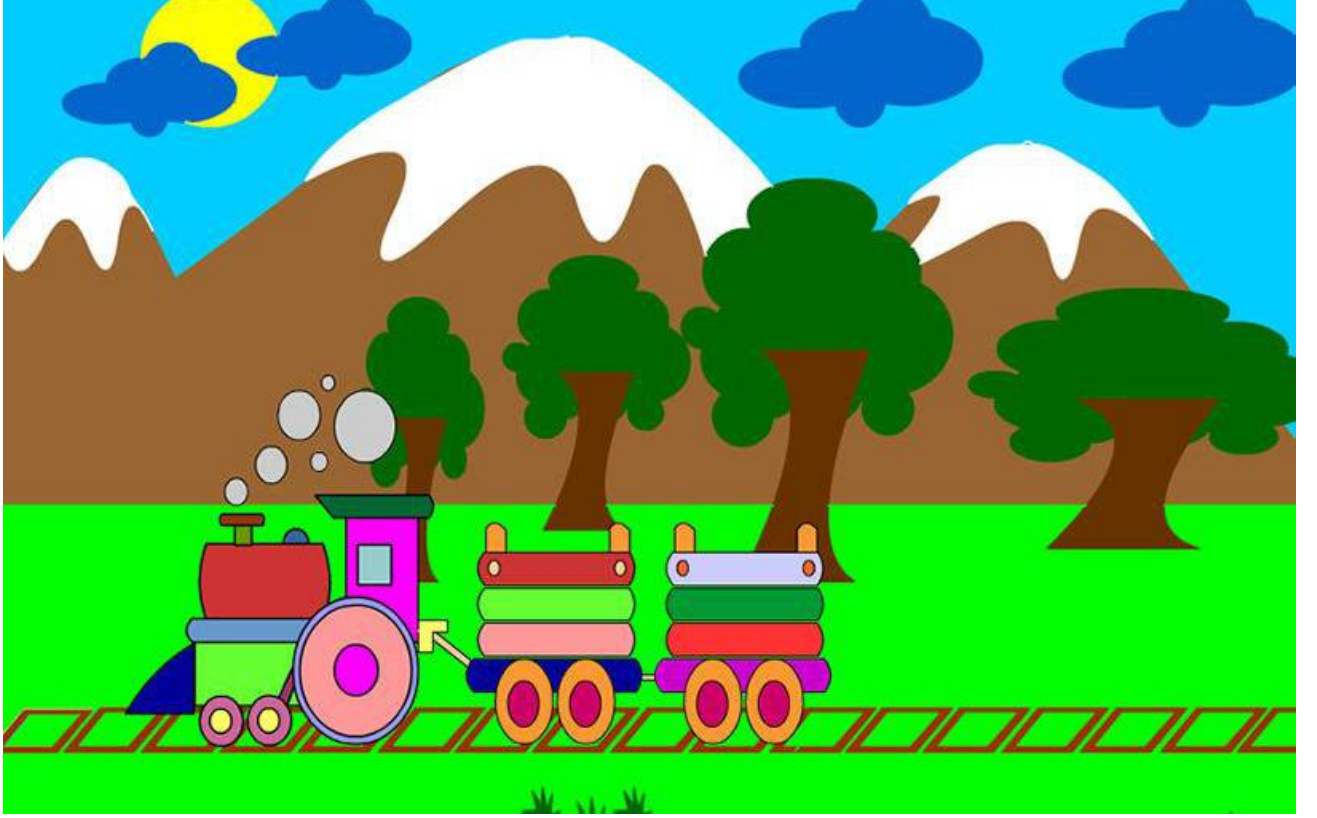
Ağırlık merkezini orta nokta değil de uç nokta olarak belirlersek, bu defa nesne ucundan dönmeye başlayacaktır. Bunu sağlamak için ise



yukarıdaki şekilde görülen ortadaki beyaz daireyi sürükleyerek en başa getirmemiz gerekmektedir.

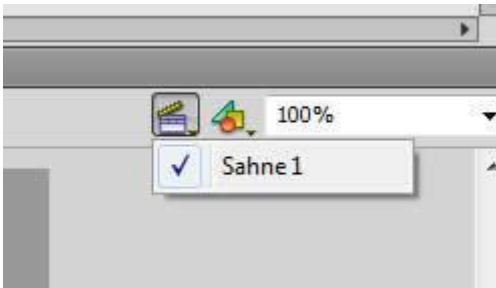


Ağırlık merkezini şekildeki gibi en başa getirip Serbest dönüştürme aracı kullandığımızda, nesnenin en uçtan döndüğünü görebilirsiniz.

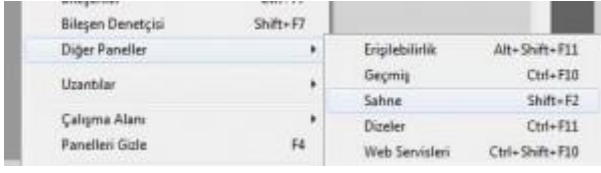


Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-4

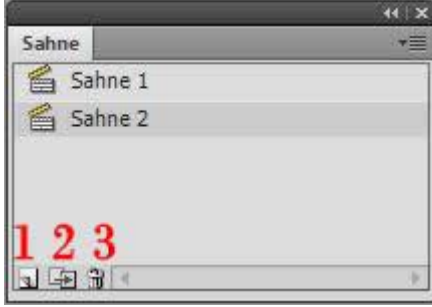
Grafik ve Animasyon dersi 4. hafta konusu olarak sahneler anlatıldı. Nasıl ki bir film baştan sona çekilmiyorsa, sahnelerden oluşuyorsa aynı şekilde bir animasyon da sahnelerden oluşturulabilir. Animasyon çalıştırıldığı zaman sahneler istediğimiz sırada arka arkaya gelecek ve animasyon sahnelerimiz birleşerek toplam görüntüyü elde etmiş olacağız. Şimdi gelelim Adobe Flash Cs5 programında sahne işlemlerine. Mevcut sahneleri görmek için zaman çizelgesinin alt kısmında bulunan sahne resmine tıklayarak görmek mümkündür. Varsayılan olarak 1 adet sahne bulunmaktadır.



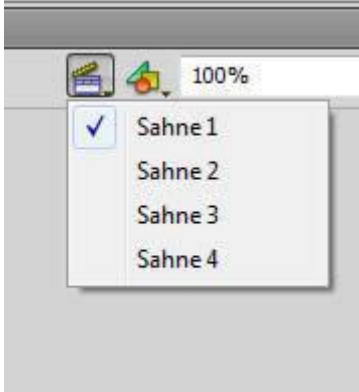
Animasyonumuza yeni sahneler eklemek, silmek ve sahnelerimizin sıralamasını değiştirmek için ise Pencere Menüsü - Diğer Paneller - Sahneler tıklanarak karşımıza gelen paneli açabiliriz.



Bu panelde bulunan numaralandırılmış düğmelere bakacak olursak.



1 numaralı butona tıklayarak Sahne Ekleme işlemi, 2 numaralı butona tıklayarak Önceki sahneyi kopyalama işlemi, 3 numaralı butona tıklayarak ise seçilen sahneyi silme işlemi gerçekleştirilebilir. İstediğimiz kadar sahne ekledikten sonra sahnelerin sıralamasını değiştirmek istersek, sahneleri sürükleyip istediğimiz sahnenin önüne ya da arkasına bırakabiliriz. Sahneleri ekledikten sonra aşağıdaki gibi eklenen sahneleri görebiliriz.



İlk sahnemizi açıp animasyonumuzu hazırladıktan sonra sıradaki sahneyi açınız. Açtığınız sahnenin boş olduğunu göreceksiniz, bu sahnede de devam edecek şekilde animasyonunuzu hazırlayınız. Kaç sahne istiyorsanız o kadar animasyon hazırlayınız.

Not: Sahnelerde yaptığınız çalışmaları bir bütün olarak görebilmek için animasyonun tamamını çalıştırmanız gerekmektedir. (CTRL + ENTER)



Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-5

Bu hafta Grafik ve Animasyon dersinde Katmanlar konusunu işledik. Adobe Flash Cs5 programında katmanların kullanım amacını açıklayarak başlayalım. Bir animasyon yaptığımızı düşünelim, kare kare ilerliyoruz her karede nesneyi biraz hareketlendiriyoruz ve bu şekilde devam ediyoruz. Burada problem yok fakat animasyonda aynı karede birden fazla nesneyi hareket ettirmek istiyorsak o zaman katmanlara ihtiyaç duyarız. Her nesnemizi farklı karede hareket ettirsek hem değişiklik yapmak istediğimizde direk o katmanla çalışabiliriz hem de herhangi bir nesneyi animasyondan silmek istediğimizde kare kare uğraşmak yerine o nesnenin bulunduğu katmanı silerek işimizi kolaylaştırabiliriz. Şimdi Adobe Flash Cs5 programında katmanlar nasıl eklenir, nasıl silinir gibi özellikleri açıklayalım.



1. Katmanların çalışma esnasında gösterilip gösterilmemesini sağlar. Göz işaretine tıklarsak hiçbir katman görünmez, tekrar tıklarsak bütün katmanlar görülür. İstedığımız katmanın hizasında göz işaretine tıklarsak sadece o katman gizlenir. Katman gizlemek sadece istediğimiz katmanda çalışmak için kullanılır.

2. Katmanların kilitlenmesini sağlar, kilitlediğimiz katmanda hiçbir değişiklik yapamayız.

3 Katmanların sadece anahat olarak görünmesini sağlar.

4. Kalem işareti aktif katman hangisi ise onun yanında çıkar. Zaman çizelgesinde hangi katmanda çalışıyorsanız o katmanın yanında kalem işareti çıkar.

5. Yeni katman eklemek için kullanılır.

6. Yeni katman klasörü eklemek için kullanılır. Birbiriyle alakalı katmanlar bu şekilde oluşturulan bir katman içerisine taşınabilirler.

7. Seçtiğimiz katmanı silmek için kullanılır.

Not: Katmanların yerini değiştirmek için katmanları birbirinin üzerine sürükleyebiliriz. Katmanların ismini değiştirmek için ise katman ismi üzerinde çift tıklama yaparak dilediğimiz ismi verebiliriz.

Aşağıdaki örneklerde manzara katmanı sabit tutulmuş olup, tırtıl veya güneş diğer katmanda hareketlendirilmiştir.

Bu haftaki dersimizde Flash Cs5 ile Klasik Hareket Arası (Motion Tween) ve Şekil Arası (Shape Tween) animasyonlarını oluşturmayı işledik. Şimdiye kadar yaptığımız animasyon çalışmalarında kare kare animasyonlar

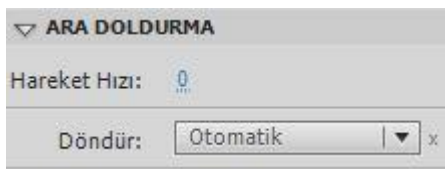
yapmıştık, şimdi öğreneceğimiz animasyon türlerinde işlerin büyük kısmını Flash Cs5 bizim için kendisi gerçekleştirecek. Şimdi basitten başlayarak birkaç örnek yapalım.

Flash Cs5 Klasik Hareket Arası (Motion Tween)

- Zaman çizelgesinde 1. Karede sahnenin sol tarafına daire çiziniz.
- Zaman çizelgesinde 40. Karede sağ tıklayarak "Anahtar Kare Ekle" seçiniz.
- 40. Karede iken sahnedeki daireyi fare ile sürükleyerek sahnenin en sağına getiriniz.
- Zaman çizelgesinde 1 ile 40 kareleri arasında herhangi bir karede iken sağ tıklayınız ve "Klasik Ara Oluştur" seçeneğini seçiniz.
- Kareler arasında bir ok işareti çıktığına işlemimiz başarılı demektir.
- CTRL+Enter ile animasyonu test ediniz.

Flash Cs5 Tekerlek Döndürme

- Zaman çizelgesinde 1. karede sahneye bir tekerlek çiziniz. Tekerleğin tamamını seçerek F8 ile sembole dönüştürünüz.
- Zaman çizelgesi üzerinde iken 40. karede sağ tıklayınız ve "Anahtar Kare Ekle" tıklayınız. Yine 40. karede iken sahnede tekerleği fare ile sürükleyerek sahnenin en sağına götürünüz.
- Zaman çizelgesi üzerinde 1 ile 40 kareleri arasında herhangi bir yerde sağ tıklayarak "Klasik Ara Oluştur" seçiniz.
- Zaman çizelgesinde herhangi bir kare üzerinde tıklayınız ve sağ tarafta özellikler kısmında Ara Doldurma kısmında Otomatik yazan kısımdan SY (saat yönü) veya SYT (saat yönü tersi) seçerek istediğimiz yöne dönmesini sağlayabiliriz.



- CTRL + Enter ile animasyonu test edebiliriz.

Not: Aşağıdaki öğrenci uygulamalarında katmanlar kullanılmıştır. Bisiklet uygulaması 3 katmandan oluşmaktadır. Birinci katmanda ön

tekerlek, ikinci katmanda arka tekerlek, üçüncü katmanda ise bisikletin kasası hareket etmektedir. Araba örneği de aynı mantıkla yapılmıştır.

Flash Cs5 Şekil Arası (Shape Tween) Animasyon

- Zaman çizelgesinde 1. karede iken sahnenin sol kısmına kırmızı bir daire çiziniz.
- Zaman çizelgesinde 40. karede iken sağ tıklayarak "Anahtar Kare Ekle" tıklayınız.
- 40. karede sahnedeki daireyi silip sahnenin sağ kısmına mavi bir dikdörtgen çiziniz.
- Zaman çizelgesinde 1 ile 40 kareleri arasında sağ tıklayarak "Şekil Arası Oluştur" seçiniz.
- CTRL+Enter ile animasyonu test edebilirsiniz.

Birbirine dönüşen şekiller



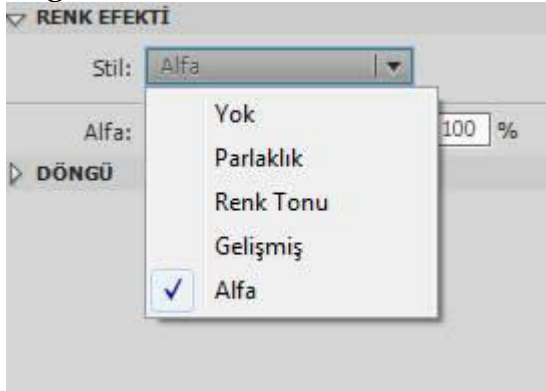
Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-7

Bu haftaki dersimizde Adobe Flash Cs5 ile resim galerisi oluşturma, galerideki resimlere geçiş efektleri uygulama konusunu işledik. Öncelikle galerimizde kullanacağımız resimleri belirleyip, bunları bir klasör içerisine atalım. Dikkat edeceğimiz nokta , galerimizdeki resimlerin düzenli görünmesi için resim ebatları uyumlu olmalıdır. Resimler üzerindeki boyut

düzenlemelerini yaptıktan sonra gelelim resimlerimize efekt vermeye. Biz bu hafta 21 Mart Çanakkale zaferinin yıldönümü olması nedeniyle derste Çanakkale resimleriyle alakalı bir galeri hazırladık.

Flash ile Resimlere Soldurma Efekt Uygulama

- Zaman çizelgesinde 1. Kare üzerindeyken Dosya Menüsünden İçer Aktar > Sahne Alanına İçer Aktar seçeneği seçilir. Karşımıza gelen ekrandan istediğimiz resmi seçeriz.
- Sahnemize yerleşen resim üzerine tıkladıktan sonra F8 tuşuna basarak resmi sembole dönüştürürüz.
- Zaman çizelgesinde 40. Kare üzerindeyken sağ tıklayıp “Anahtar Kare Ekle” seçeneğini seçeriz.
- Zaman çizelgesinde 40. Kare seçili iken sahnedeki resme tıklarız. Sağ kısımda özellikler panelinden Renk Efekt kısmından Alfa seçilir ve Alfa değeri 30 olarak belirlenir.



- Zaman çizelgesinde 1-40 kareleri arasında herhangi bir noktada sağ tıklayınız ve “Klasik Ara Oluştur” seçeneğini seçiniz.
- CTRL + Enter ile animasyonu test ediniz.

Not: Eğer resim önce giderek solsun sonra giderek tekrar eski halini alsın istiyorsanız. Zaman çizelgesinde 80. Karede sağ tıklayıp Anahtar Kare Ekle seçiniz. 80. Karede iken resmin alfa değerini 100 yapınız. Zaman çizelgesinde 40-80 arasında sağ tıklayıp Klasik Ara Oluştur seçiniz ve animasyonu tekrar test ediniz. Animasyon aşağıdaki gibi olacaktır.

Flash ile Resimlerde Büyültme-Küçültme Efekt Uygulama

- Zaman çizelgesinde 1. Kare üzerindeyken Dosya Menüsünden İçer Aktar > Sahne Alanına İçer Aktar seçeneği seçilir. Karşımıza gelen ekrandan istediğimiz resmi seçeriz.
- Sahnemize yerleşen resim üzerine tıkladıktan sonra F8 tuşuna basarak resmi sembole dönüştürürüz.

- Zaman çizelgesinde 40. Kare üzerindeyken sağ tıklayıp “Anahtar Kare Ekle” seçeneğini seçeriz.
- Zaman çizelgesinde 1. Kare seçili iken sahnedeki resme tıklarız. Sol kısımda araçlar panelinden Serbest Dönüştürme Aracı tıklanır ve resmin herhangi bir köşe noktasından içe doğru sürüklenerek resim küçültülür.



- Zaman çizelgesinde 1-40 kareleri arasında herhangi bir noktada sağ tıklayınız ve “Klasik Ara Oluştur” seçeneğini seçiniz.
- CTRL + Enter ile animasyonu test ediniz.

Not: Büyütülen resim giderek küçültülsün istiyorsanız, 80. Karede zaman çizelgesinde sağ tıklayıp Anahtar Kare Ekle seçeneği seçilir. 80. Karede iken resim tekrar küçültülür ve 40-80 kareleri arasında zaman çizelgesinde sağ tıklanarak Klasik Ara Oluştur seçilir. Animasyonu test ederseniz aşağıdaki gibi olacağını görürsünüz.

Flash ile Resimlere Döndürme Efektini Uygulama

- Yukarıda anlatılan resimlerde büyültme-küçültme efektini uygulayınız.
- Zaman çizelgesinde Klasik Ara Oluşturduğunuz yerde bir ok işareti göreceksiniz. Ok işaretine tıkladıktan sonra sağ kısımda Özellikler Panelinden Ara Doldurma sekmesinde Döndür çubuğundan ne tarafa dönmesini istiyorsanız seçiniz. SY (Saat Yönü) SYT (Saat Yönü Ters)

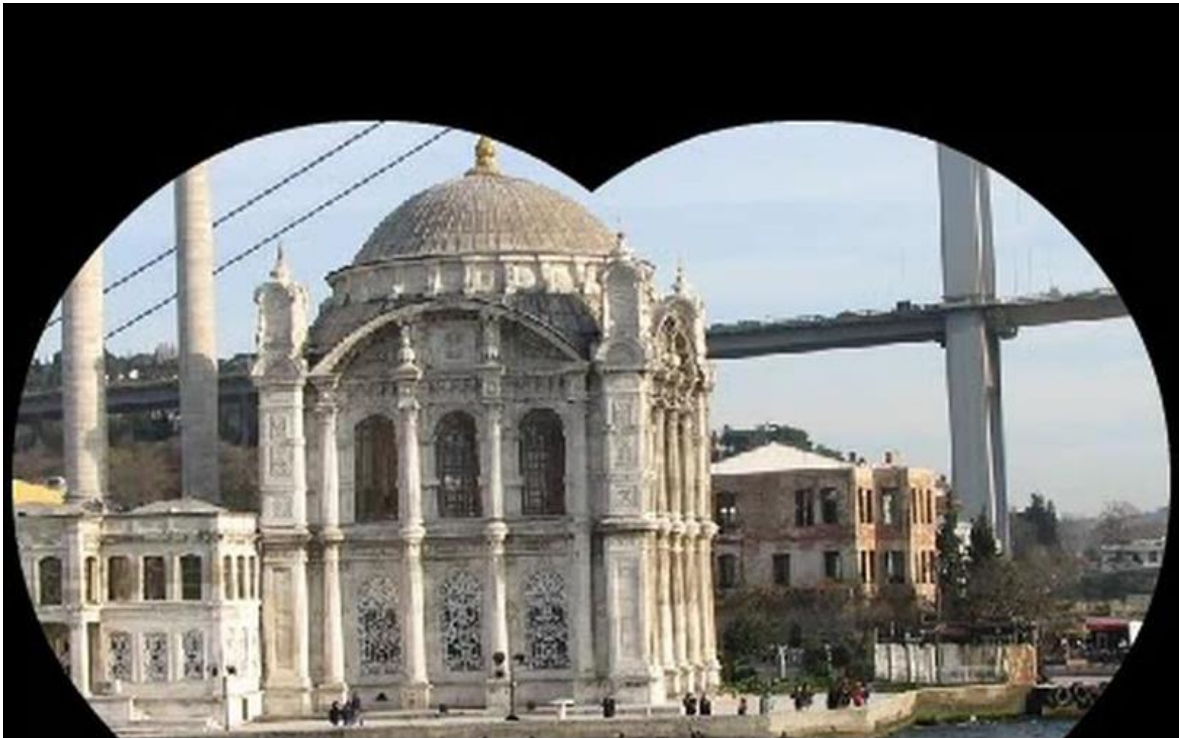
Flash ile Resimlere Eğriltme Efektini Uygulama

- Zaman çizelgesinde 1. Kare üzerindeyken Dosya Menüsünden İçe Aktar > Sahne Alanına İçe Aktar seçeneği seçilir. Karşımıza gelen ekrandan istediğimiz resmi seçeriz.
- Sahnemize yerleşen resim üzerine tıkladıktan sonra F8 tuşuna basarak resmi sembole dönüştürürüz.
- Zaman çizelgesinde 40. Kare üzerindeyken sağ tıklayıp “Anahtar Kare Ekle” seçeneğini seçeriz.
- Zaman çizelgesinde 1. Kare seçili iken sahnedeki resme tıklarız. Sol kısımda araçlar panelinden Serbest Dönüştürme Aracı tıklanır ve resmin herhangi bir köşe noktasından içe doğru sürüklenerek resim küçültülür. Küçültülen resim sahnenin sol üst köşesine taşınır. Resmin kenar çizgini

üzerine geldiğimiz zaman fare imlecinin çift çizgi şeklini aldığını görürsünüz. Bu şekilde çizgiyi yukarı aşağı yada sağa sola kaydırınız.

- Zaman çizelgesinde 1-40 kareleri arasında herhangi bir noktada sağ tıklayınız ve “Klasik Ara Oluştur” seçeneğini seçiniz.
- CTRL + Enter ile animasyonu test ediniz.

Bunun gibi efektler kullanılarak aşağıdaki gibi bir galeri oluşturabilirsiniz.



Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-8

Grafik ve Animasyon dersinde bu hafta Adobe Flash Cs5 ile kılavuz ekleme ve maske oluşturma konularını işledik. Web üzerinden Flash ile alakalı dersleri anlatırken okulda anlattığım derslere paralel olarak gittiğim için önceki derste anlattıklarımı tekrar etmiyorum. Anlaşılmayan bir kısım olursa önceki derslere bakmanızı tavsiye ederim. Öncelikli olarak Flash ile nesnelere kılavuz kullanarak hareket ettirme konusunu işleyelim.

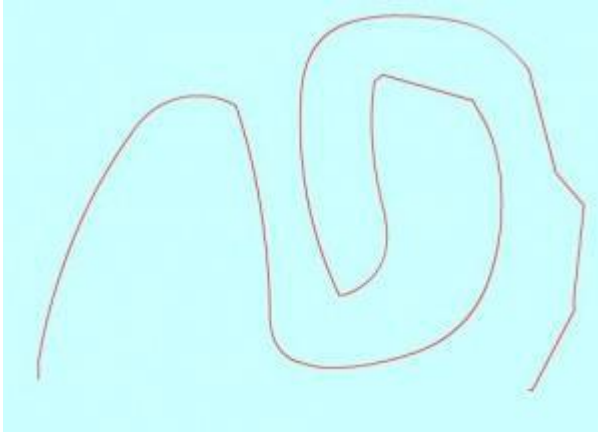
Flash Cs5 Kılavuz Kullanma

- Yeni bir katman ekleyiniz.
- Yukarıdaki katmanın adını “yol” olarak belirleyiniz. Alttaki katmanın adını “nesne” olarak belirleyiniz.
- “yol” katmanının adına sağ tıklayıp kılavuz olarak seçiniz.

- Nesne katmanını yol katmanının hemen altına doğru sürükleyiniz. Daire şeklini görünce bırakınız. Katmanların görüntüsü aşağıdaki gibi ise doğru yoldayız.



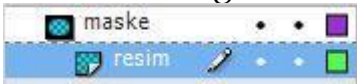
- Yol katmanının 1. Karesinde iken sol kısımda araçlar panelinden kurşun kalemle herhangi bir yol çiziniz. Ben aşağıdaki gibi bir yol çizdim.



- Yol katmanında 30. Kareye sağ tıklayarak "Anahtar Kare Ekle" seçiniz.
- Nesne katmanında 1. Karedede iken sahneye bir daire çiziniz. Daireyi seçip F8 tuşuna basarak sembole dönüştürünüz.
- Nesne katmanının 1. Karesinde iken daireyi sürükleyerek dairenin orta noktasını kurşun kalemle çizdiğiniz kılavuzun başlangıç noktasına yerleştiriniz.
- Nesne katmanında 30. Karedede sağ tıklayıp "Anahtar Kare Ekle" seçiniz. 30. Karedede daireyi sürükleyip orta noktasını kılavuzun bitiş noktası ile birleştiriniz.
- Nesne katmanında 1-30 kareleri arasında sağ tıklayarak "Klasik Ara Oluştur" seçiniz.
- CTRL + Enter ile animasyonu test edebilirsiniz.

Flash Cs5 Maske Ekleme

- Yeni bir katman ekleyiniz.
- Yukarıdaki katmanın adını "maske" olarak belirleyiniz. Altaki katmanın adını "resim" olarak belirleyiniz.
- "maske" katmanının adına sağ tıklayıp maske olarak seçiniz. Katmanların görüntüsü aşağıdaki gibi ise doğru yoldayız.



- Katmanlar kısmından üstteki Kilit sembolüne tıklayarak katmanların kilidini açınız.

- Resim katmanınının 1. Karesinde Dosya>İçe Aktar>Sahne Alanına İçe Aktar tıklayarak sahneye bir resim alınız.
- Resim katmanında 80. Kareye sağ tıklayarak “Anahtar Kare Ekle” seçiniz.
- Maske katmanında 1. Karede iken sahnenin sol üst köşesine bir daire çizersiniz.
- Maske katmanında 30. Karede sağ tıklayıp “Anahtar Kare Ekle” seçiniz. Daireyi sürükleyerek sahnenin sağ üst köşesine bırakınız.
- Maske katmanında 50. Karede sağ tıklayıp “Anahtar Kare Ekle” seçiniz. Daireyi sürükleyerek sahnenin tam ortasına bırakınız.
- Maske katmanında 80. Karede sağ tıklayıp “Anahtar Kare Ekle” seçiniz. Daire seçili iken sol kısımda araçlar panelinden “Serbest Dönüştürme Aracı” seçiniz. Dairenin köşelerinden çekerek sahne büyüklüğünde genişletiniz.
- Maske katmanında 1-30 kareleri arasında, 30-60 kareleri arasında ve 60-80 kareleri arasında sağ tıklayarak “Şekil Arası Oluştur” seçiniz.
- CTRL + Enter ile animasyonu test edebilirsiniz.



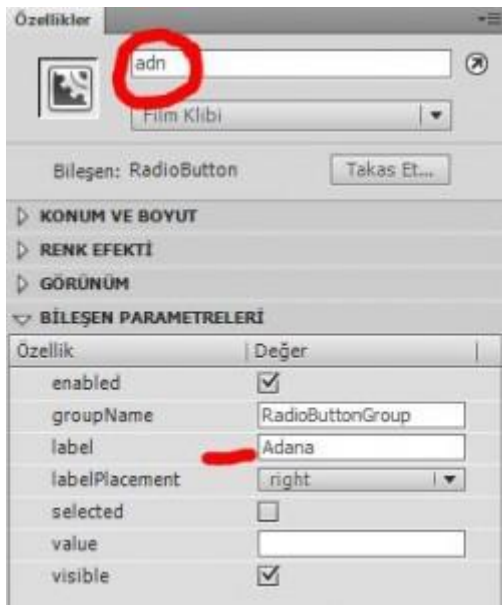
Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-9

Bu hafta Grafik ve Animasyon dersinde Action Script 3.0 konusuna giriş yaptık. Önceki derslerde hazırladığımız animasyonlar CTRL + Enter tuşlarına basıp izlediğimiz türdendi, Action Script ile artık

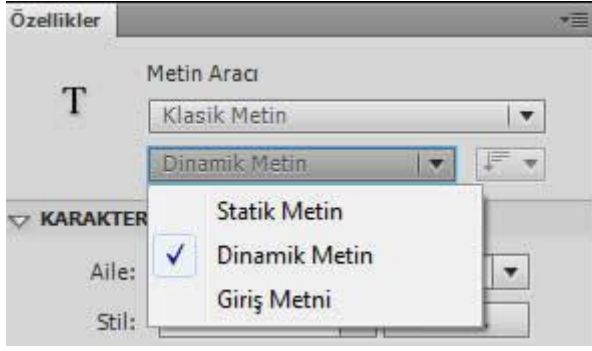
animasyonlarımız kullanıcı etkileşimli hale gelecek. Animasyonu çalıştırıp izlemek yerine animasyona müdahalede bulunabileceğiz. Action Script 3.0 konusunu bir programlama dili gibi anlatmak yerine örnek uygulamalarla ilerleyeceğiz.

Flash Cs5 Action Script 3.0 Temel Bilgiler ve Radyo Buton (RadioButton) Kontrolü

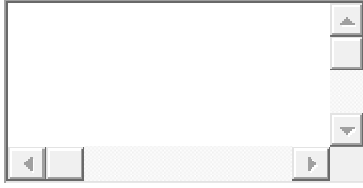
- Sahnemize text aracı ile herhangi bir soru yazınız. Ben “Türkiye Cumhuriyeti Devletinin Başkenti Neresidir?” yazdım.
- Daha sonra sahneme Radyo Buton eklemek için Pencere Menüsünden Bileşenler (Components) seçtim. Karşıma gelen panelde User Interface kısmından 4 adet RadioButton sürükleyerek sahneme bıraktım.
- Herbir radyo butonu tıkladıktan sonra sağdaki özellikler panelinden aşağıdaki resimde görülen iki alanı değiştireceğiz. <Örnek Adı> alanına değişken tanımlar gibi o radyo buton için bir isim vereceğiz, ben illerin ilk üç harfini (adana için adn gibi) verdim. İsim verirken Türkçe karakter kullanmamaya dikkat edelim. Label kısmı ise sahnede görülecek olan kısımdır, oraya ne yazarsak sahnede o isim görülür, dolayısıyla bu alana illerin isimlerini giriyoruz. 4 radyo buton içinde aynı işlemi yapalım fakat hepsinin örnek ismi birbirinden farklı olması gerekiyor.



- Araç panelinde Text aracını seçelim ve sağ taraftaki özellikler panelinden Dinamik Metin özelliğini seçelim.



- Şimdi sahneye gelelim ve radyo butonların altına fare yardımıyla metin alanı oluşturalım. Araç panelinden ilk sırada bulunan işaretçiyi seçerek Dinamik Metin alanını seçelim ve sağ tarafta Özellikler panelinden <Örnek Adı > alanına bir isim verelim. Ben "mesaj" yazdım.
- Şimdi kodlama kısmına geçelim. Sahne üzerinde boş bir alana fare ile tıkladıktan sonra Pencere Menüsünden Eylemler ya da F9 kısayolunu kullanarak kodlama ekranını açınız.
- Aşağıdaki kodu bu kısma yazınız.



```
1 adn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, islem);
2 function islem (e:MouseEvent)
3 {
4     mesaj.text="Yanlış Cevap";
5 }
6
7 ank.addEventListener (MouseEvent.CLICK, islem1);
8 function islem1 (e:MouseEvent)
9 {
10     mesaj.text="Doğru Cevap";
11 }
12
13 ist.addEventListener (MouseEvent.CLICK, islem2);
14 function islem2 (e:MouseEvent)
15 {
16     mesaj.text="Yanlış Cevap";
17 }
18
19 izm.addEventListener (MouseEvent.CLICK, islem3);
20 function islem3 (e:MouseEvent)
21 {
22     mesaj.text="Yanlış Cevap";
23 }
```

- Kod parçaları için açıklama yapacak olursak.

```
adn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, islem);  
function islem (e:MouseEvent) 2  
{  
    mesaj.text="Yanlış Cevap";  
} 4
```

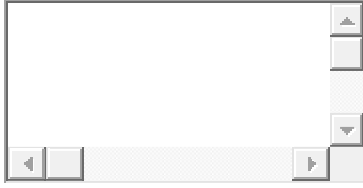
Bu kısımda 1 numaralı alana Radyo Butona verdiğimiz isim yazılacak. 2 ve 3 numaralı alanlara fonksiyon için isim verilecek (Türkçe karakter olmayacak ve isim sayı ile başlamayacak) , her bir Radyo Buton için farklı bir fonksiyon ismi vermeniz gerekli. 4 numaralı alana ise Dinamik Metin alanına verdiğimiz ismi yazıyoruz. Tüm adımları doğru olarak yaptıktan sonra CTRL + Enter tuşlarına basarak animasyonu çalıştıralım.

Not : Action Script kodlarını yazarken büyük-küçük harflere dikkat edilmesi gerekmektedir. Fonksiyon isimleri doğru yazılırsa renk değiştirecektir.

Not : Animasyonu çalıştırdığınızda Dinamik Metin alanında yazılar düzgün görünmüyorsa sahnede Dinamik metin alanını seçin ve sağ kısımda özellikler panelinden Karakter sekmesi altından Aile alanını değiştirin (Arial yada Calibri olabilir)

Flash Cs5 Action Script 3.0 Temel Bilgiler ve Buton (Düğme) Kontrolü

- Sahnenize bir katman daha ekleyiniz. Katmanlardan birinin ismini Hareket, diğerinin ismini Buton yapınız.
- Hareket katmanında 1. Karede sahnenin sol üst köşesine bir adet daire ekleyiniz. Yine hareket katmanında iken zaman çizelgesinde 40. Kareye sağ tıklayarak Anahtar Kare Ekle seçeneğini seçiniz ve 40. Karede daireyi alıp sahnenin sağ alt köşesine taşıyınız.
- Hareket katmanında zaman çizelgesinin 1-40 kareleri arasında bir noktaya sağ tıklayarak Klasik Ara Oluştur seçiniz.
- Buton katmanında 1. Karede iken sahnenin sağ üst köşesine Pencere menüsünde Bileşenler kısmından 2 adet buton yerleştiriniz.
- Butonların birini seçip sağ kısımda yer alan özellikler panelinden Label değerine Oynat yazınız ve Örnek Adı alanına b1 yazınız.
- Diğer butonu seçip sağ kısımda yer alan özellikler panelinden Label değerine Durdur yazınız ve Örnek Adı alanına b2 yazınız.
- Buton katmanında 1. Karede iken Sahnede boş bir alana tıkladıktan sonra F9 basarak kod penceresini açınız ve aşağıdaki kodları yazınız.



```
1 b1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, oyna);
2 function oyna (e:MouseEvent)
3 {
4   play();
5 }
6
7 b2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, dur);
8 function dur (e:MouseEvent)
9 {
10  stop();
11 }
```

- Zaman çizelgesinde Buton katmanında 40. Karede sağ tıklayarak Anahtar Kare Ekle seçiniz.
- Animasyonu CTRL + Enter ile test edebilirsiniz.

Flash Cs5 Action Script 3.0 Kareler Arası Geçiş

- Zaman çizelgesinde 1. Karede iken sahnemize 1 adet dikdörtgen çizelim ve altına Pencere Menüsünden Bileşenlere tıklayarak 1 adet buton ekleyelim.
- Butona tıkladıktan sonra sağ kısımda özellikler panelinden Örnek Adı alanına b1, Label alanına İleri yazalım.
- Zaman çizelgesinde 2. Karede sağ tıklayıp Anahtar Kare Ekle seçelim, dikdörtgeni silip yerine bir adet daire çizelim. Dairenin altına 1 adet buton ekleyelim.
- İkinci karede Butona tıkladıktan sonra sağ kısımda özellikler panelinden Örnek Adı alanına b2, Label alanına Geri yazalım.
- 1. Karede boş bir yere tıkladıktan sonra F9 ile kod penceresini açalım ve aşağıdaki kodları yapıştıralım.



```
1 gotoAndStop (1);
```

```
2 b1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ileri)
3 function ileri (e:MouseEvent)
4 {
5 gotoAndStop(2);
6 }
```

- 2. Karede boş bir yere tıkladıktan sonra F9 ile kod penceresini açalım ve aşağıdaki kodları yapıştıralım.



```
1 gotoAndStop (2);
2 b2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, geri)
3 function geri (e:MouseEvent)
4 {
5 gotoAndStop(1);
6 }
```

- Animasyonu CTRL + Enter ile test edebilirsiniz.



Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-10

Geçen hafta yaptığımız Action Script 3.0 ile kareler arası gezinme, buton kontrolü, radyo buton kontrolü gibi uygulamaları hem genişletmek hem de geliştirmek adına bu hafta öğrencilere 10 sorudan oluşan bir bilgi yarışması yapmalarını istedim. Yarışma içerisinde sorulara verilen cevaplardan doğru olanlarla yanlış olanları ayrı ayrı toplayıp yarışma sonunda istatistik olarak ekrana vermelerini istedim. Şimdi bu uygulamayı adım adım birlikte yapalım.

Flash Cs5 Action Script 3.0 ile Adım Adım Bilgi Yarışması

- Sahnenin boyut renk ve görsel ayarlamalarınızı dilediğiniz gibi yaptıktan sonra ilk sahneye "Başla" butonu yerleştirelim. Butona "Örnek Adı" alanından bir isim verelim. Ben "basla" ismini verdim.
- İlk sahnede tasarım bittikten sonra boş bir alana tıkladıktan sonra kod penceresine (F9) geçelim ve aşağıdaki kodları yapıştıralım.



```
1 stop();  
2
```

```

3 var dogru:Number=0;
4 var yanlis:Number=0;
5 var puan:Number=0
6
7 basla.addEventListener (MouseEvent.CLICK, qwee);
8 function qwee (e:MouseEvent)
9 {
10     gotoAndStop(2);
11 }

```

- Var ile deęişken tanımlamaları yapılmaktadır. Dogru,yanlis ve puan isimleri sayı türünde deęişkenlere aittir ve ilk deęerleri sıfır olarak verilmiştir.
- Uygulama boyunca her karede butonlara isim vermek zorundayız ve her butonun ismi birbirinden farklı olmak zorundadır. Ayrıca her karede oluşturduğumuz fonksiyonlara da birbirinden farklı isimler vermek durumundayız.
- Zaman çizelgesinde 2. Kare üzerinde sağ tıklayıp Anahtar Kare Oluştur seçiniz. İkinci sahnede bizim yarışmamızın ilk sorusu olacak. Bu sahnenin kod penceresine aşağıdaki kodları yapıştırınız.



```

1 stop();
2     ata.addEventListener (MouseEvent.CLICK, islem);
3 function islem (e:MouseEvent)
4 {
5     yanlis = yanlis+Number(1);
6     gotoAndStop(3);
7
8 }
9     cem.addEventListener (MouseEvent.CLICK, islem1);
10 function islem1 (e:MouseEvent)
11 {
12     yanlis = yanlis+Number(1);
13     gotoAndStop(3);
14 }
15     yilmaz.addEventListener (MouseEvent.CLICK, islem2);
16 function islem2 (e:MouseEvent)
17 {

```

```

18     yanlis = yanlis+Number(1);
19     gotoAndStop(3);
20     }
21     sahan.addEventListener (MouseEvent.CLICK, islem3);
22 function islem3 (e:MouseEvent)
23 {
24     dogru = dogru+Number(1);
25     gotoAndStop(3);
26
27     }

```

- Dikkat edeceğimiz nokta dört cevap şıkkının buton isimleri farklı olacak. Herbir butona diğer kareye geçme kodu ekleyeceğiz. Ayrıca tıklanan şık doğru ise “dogru” isimli değişkenin değerini 1 artırıyoruz, eğer tıklanan şık yanlış ise “yanlis” isimli değişkenin değerini 1 artırıyoruz.
- Zaman çizelgesinde 11. Kareye son sorumuzu yazıp kodlarını düzenledikten sonra gelelim 12. ve sonra karemize. Bu karede doğru sayımızı, yanlış sayımızı ve aldığımız puanı göstermesi için 3 adet dinamik yazı alanı ekliyoruz. Ben bu alanların “Örnek adı” alanlarını sırasıyla ds, ys ve p olarak belirledim.
- Yine sonra kareye oyuna tekrar başlayabilmek için “Tekrar Oyna” butonu ekledim ve bu butonun tıklanma olayında İlk kareye gitme kodu ekledim. Son karede boş bir alana tıklayarak kod kısmına aşağıdaki kodları yazınız.

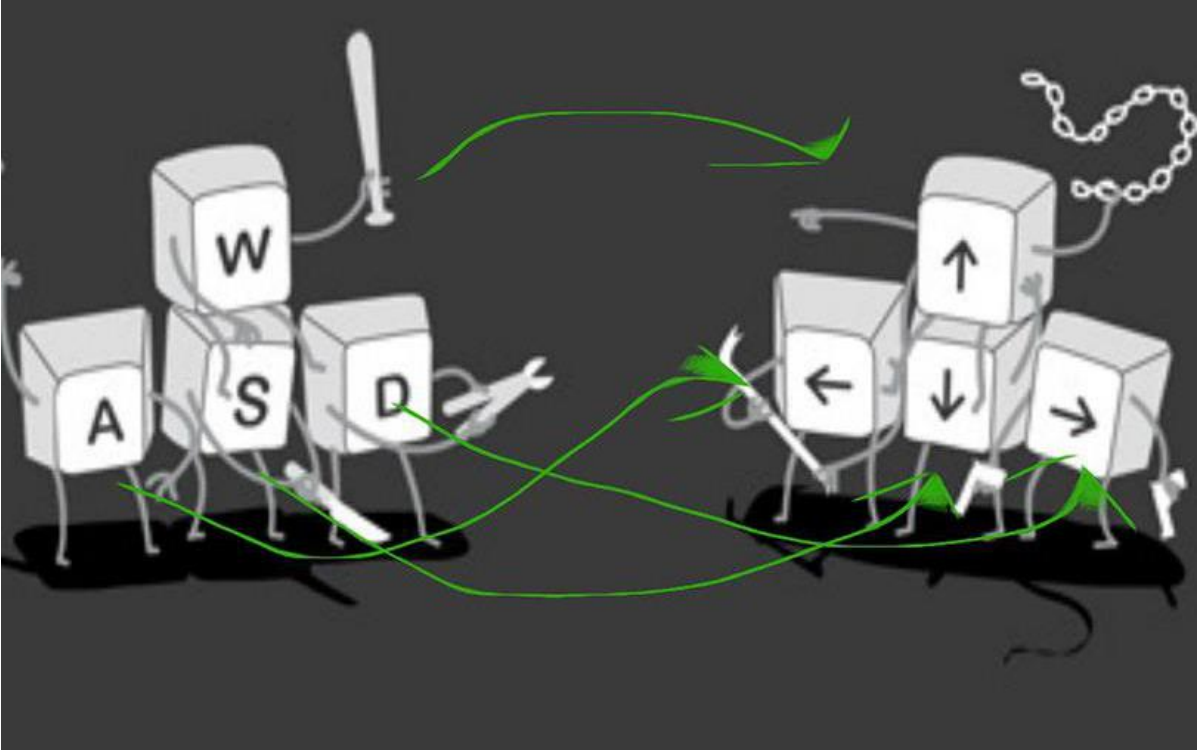


```

1 stop();
2 ds.text=String(dogru);//doğru sayısını yaz
3 ys.text=String(yanlis);//yanlış sayısını yaz
4 p.text=String(dogru*Number(10)); // puanı yaz
5
6     tekrar.addEventListener (MouseEvent.CLICK, d142qq);
7 function d142qq (e:MouseEvent)
8 {
9     gotoAndStop(1);
10    }

```

- Böylelikle 10 soruluk yarışmamızda yarışmacının doğru sayısını, yanlış sayısını ve puanını (doğru sayısı x 10) ekrana vermekteyiz.



Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-11

Bu hafta konumuz Flash Action Script 3.0 ile klavye kontrolleri olacak. Bu konuyu 3 kısma ayırarak anlatmak istiyorum. Birinci kısımda klavye yön tuşlarına basıldığında bir nesneyi sağa, sola, yukarı ya da aşağı hareket ettirmek. İkinci kısımda bir nesnenin koordinatlarıyla ilgilenmek. Üçüncü kısımda ise klavyeden basılan tuş bilgisini kullanmak.

Action Script 3.0 ile Klavye Yön Tuşları

- Sahnemize bir adet daire çizelim, daireyi sembole dönüştürelim (F8) ve özellikler penceresinden "Örnek Adı" alanına "top" ismini verelim.
- Sahnede boş bir alana tıkladıktan sonra kod penceresini (F9) açalım ve aşağıdaki kodları yapıştıralım.



```
1 stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, hareket);
2
3 function hareket(event:KeyboardEvent)
4 {
5
6     if (event.keyCode===Keyboard.LEFT)
7         top.x=top.x-1; // Topu sola götürür
8
9     if (event.keyCode===Keyboard.RIGHT)
10        top.x=top.x+1; // Topu sağa götürür
11
12    if (event.keyCode===Keyboard.UP)
13        top.y=top.y-1; // Topu yukarı götürür
14
15    if (event.keyCode===Keyboard.DOWN)
16        top.y=top.y+1; // Topu aşağı götürür
17
18 }
```

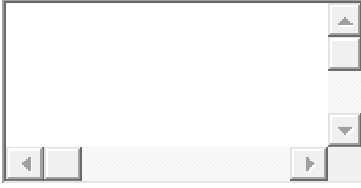
Uygulamayı çalıştırmak için ekrana fare ile tıkladıktan sonra klavye yön tuşlarını kullanınız.

Top.x ile topun x koordinatındaki hareketlerini (yatay konumdaki) ve top.y ile topun y koordinatındaki hareketlerini (dikey konum) kontrol edebiliriz.

- Kodda yer alan +1 ve -1 gibi değerler ilerlemelerin 1 piksel olmasını sağlar. Siz bu değeri artırırsanız top tuşa basıldığında daha fazla piksel hareket edecektir.

Action Scrip 3.0 ile Koordinat Uygulaması

- Sahnemize bir adet daire, bir adet kare ve bir adet dinamik metin alanı ekleyelim. Daire ve kareyi sembole dönüştürelim. Daireye “top”, kareye “kare”, dinamik metin alanına “mesaj” adını verelim.
- Dikkat etmemiz gereken nokta, nesnelerin konumlarına bakalım ve buçuklu (142,5) gibi olmamasına dikkat edelim.
- Sahnede boş bir alana tıklayarak kod penceresi açalım ve aşağıdaki kodları yapıştıralım.
- Klavye yön tuşlarını kullandığınızda dairenin hareket ettiğini göreceksiniz. Daire ve karenin merkezleri çakıştığı zaman mesaj alanında “Top doğru yerde” mesajını göreceksiniz.



```
1 stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, hareket);
2
3 function hareket(event:KeyboardEvent)
4 {
5
6     if (event.keyCode==Keyboard.LEFT)
7
8         top.x=top.x-1;
9
10    if (event.keyCode==Keyboard.RIGHT)
11        top.x=top.x+1;
12
13    if (event.keyCode==Keyboard.UP)
14        top.y=top.y-1;
15
16    if (event.keyCode==Keyboard.DOWN)
17        top.y=top.y+1;
18
19        if (top.x==kare.x && top.y==kare.y)
20            mesaj.text="Top doğru yerde";
21 }
```

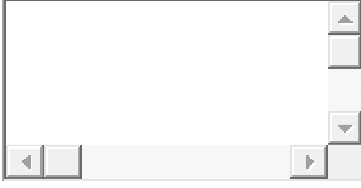
Uygulamayı çalıştırmak için ekrana fare ile tıkladıktan sonra klavye yön tuşlarını kullanarak daireyi karenin tam ortasına yerleştiriniz.

Kodda yer alan önemli nokta, daire ve karenin hem x hem de y koordinatlarının çakışıp çakışmadığını kontrol etmekteyiz.

Action Script 3.0 ile Klavye Tuşlarının Kontrol Edilmesi

Amacım klavyeden hangi tuşa basıldığını anlamak. Bunun için ascii kod tablosundaki klavye tuşlarının değerini bilmem gerekiyor. İnternette basit bir arama ile ascii kodlarını listeleyebilirsiniz. Ben tek bir tuş için örnek uygulama yapıyorum, ihtiyacı olan arkadaşlar uygulamayı geliştirebilir.

Ascii kod tablosunda "a" harfine karşılık olarak "65" sayısı gelmektedir. Sahnemize bir adet dinamik metin alanı ekliyoruz ve adını "mesaj" yapıyoruz. Sahnenin kod penceresini açıyoruz ve aşağıdaki kodları yapılandırıyoruz. Uygulamayı çalıştırıp klavyeden "a" harfine bastığınızda ekrandaki dinamik metin alanında "a" harfi gözükecektir.



```
1 stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, hareket);
2 function hareket(event:KeyboardEvent)
3 {
4 if(event.keyCode==65)
5   mesaj.text="a";
6
7 }
```

Uygulamayı çalıştırmak için ekrana fare ile tıkladıktan sonra klavyeden “a” harfine basınız.



Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-12

Action Script 3.0 ile hittest kontrolüne geçmeden önce hittest ne anlama geliyor onu öğrenelim. Hittest (çarpma testi) nesnelerin birbirine değip değmediğini kontrol etmemizi sağlayan bir fonksiyondur. Birçok oyunda temel mantık bir şeye çarpınca hakkımızı kaybetmemiz şeklinde olduğundan bu konudan sonra basit flash oyunlar yapabilir olmanız

gerekir. Derste yaptırdığım oyun örneklerinden konunun altına ekleme yapacağım. Şimdi basit bir hittest uygulaması yapalım.

Flash Cs5 Action Script 3.0 ile Hittest Kontrol

- Sahnemize bir adet daire ekleyelim, daireyi sembole dönüştürelim ve Örnek Adı alanına "daire" yazalım.
- Sahnemize bir adet kare ekleyelim, kareyi sembole dönüştürelim ve Örnek Adı alanına "kare" yazalım.
- Sahnemize bir adet dinamik metin alanı ekleyelim ve Örnek Adı alanına "mesaj" yazalım. Dinamik metin alanını seçip özellikler penceresinden yazı boyutunu büyütürseniz ekranda çıkan yazı daha büyük olacaktır.
- Sahnede boş bir alana tıklayıp kod penceresini açalım (F9) ve aşağıdaki kodları yapıştıralım.



```
1 stage.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, carpma);
2
3 stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN,hareket);
4 function hareket (event:KeyboardEvent)
5 {
6     mesaj.text=""
7     // Nesne çarpıp ayrıldıktan sonra yazı kaybolur
8     if (event.keyCode===Keyboard.LEFT)
9         daire.x=daire.x-1; // daireyi sola götürür
10    if (event.keyCode===Keyboard.RIGHT)
11        daire.x=daire.x+1; // daireyi sağa götürür
12    if (event.keyCode===Keyboard.UP)
13        daire.y=daire.y-1; // daireyi yukarı götürür
14    if (event.keyCode===Keyboard.DOWN)
15        daire.y=daire.y+1; // daireyi aşağı götürür
16 }
17
18 function carpma (e:Event):void
19 {
20 if(daire.hitTestObject(kare))
21
22     mesaj.text="Çarptınız !!"
23 }
```

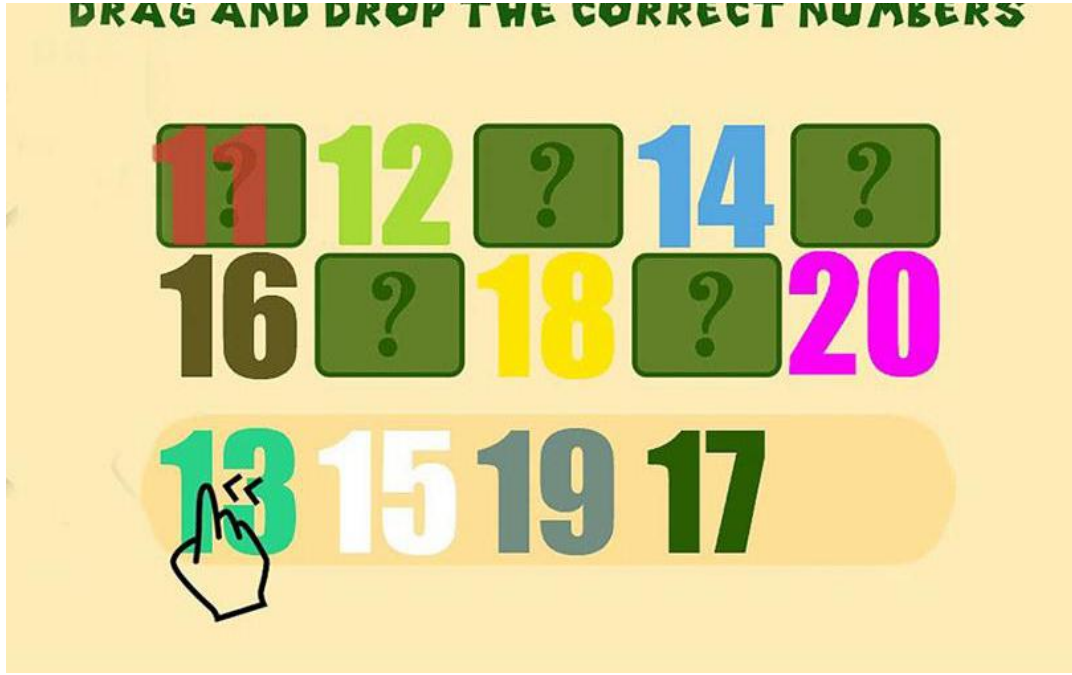
- Yukarıdaki kodlar geçen ders gördüğümüz klavye yön tuşu kontrol kodlarıdır. Carpma fonksiyonu ise hittest ile ilgilidir. Daire kareye çarptığı zaman mesaj alanında “Çarptınız” yazısının çıkmasını sağlar.

Uygulamaya fare ile bir defa tıkladıktan sonra yön tuşları ile daireyi hareket ettirebilirsiniz, daire kareye çarptığı anda ekranda mesaj çıkacaktır.

Aşağıdaki öğrenci uygulamaları gibi uygulamalar yaparken dikkat edilecek nokta; birden fazla nesne ile çarpışma kontrol edileceği için nesnelere “veya” ile bağlamaktır. Balonlar sırasıyla a1,a2... gibi isimler verilmiştir. (Animasyonlara bir defa tıkladıktan sonra klavye yön tuşlarına basarak kontrol edebilirsiniz.)



```
function carpma( e:Event ):void
1 {
2   if( heli.hitTestObject(a1) || heli.hitTestObject(a2) || heli.hitTestObject(a3)
3 ||heli.hitTestObject(a4) ||heli.hitTestObject(a5) || heli.hitTestObject(a6) ||
4 heli.hitTestObject(a7) || heli.hitTestObject(a8) || heli.hitTestObject(a9) ||
5 heli.hitTestObject(a10))
6   {
7     gotoAndStop(2);
8   }
9 }
```



Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-13

Bu hafta grafik ve animasyon dersinde sürükle-bırak (drag and drop) konusunu işledik. Sürükle bırak olayı ile puzzle (yapboz) tarzı oyunlar ve çocuk giydirme oyunları yapmak mümkündür. Tabi bu örnekleri artırmak sizin hayal gücünüzle alakalıdır. Action Script 3.0 (as3) ile sürükle bırak olayının nasıl yapıldığını görelim.

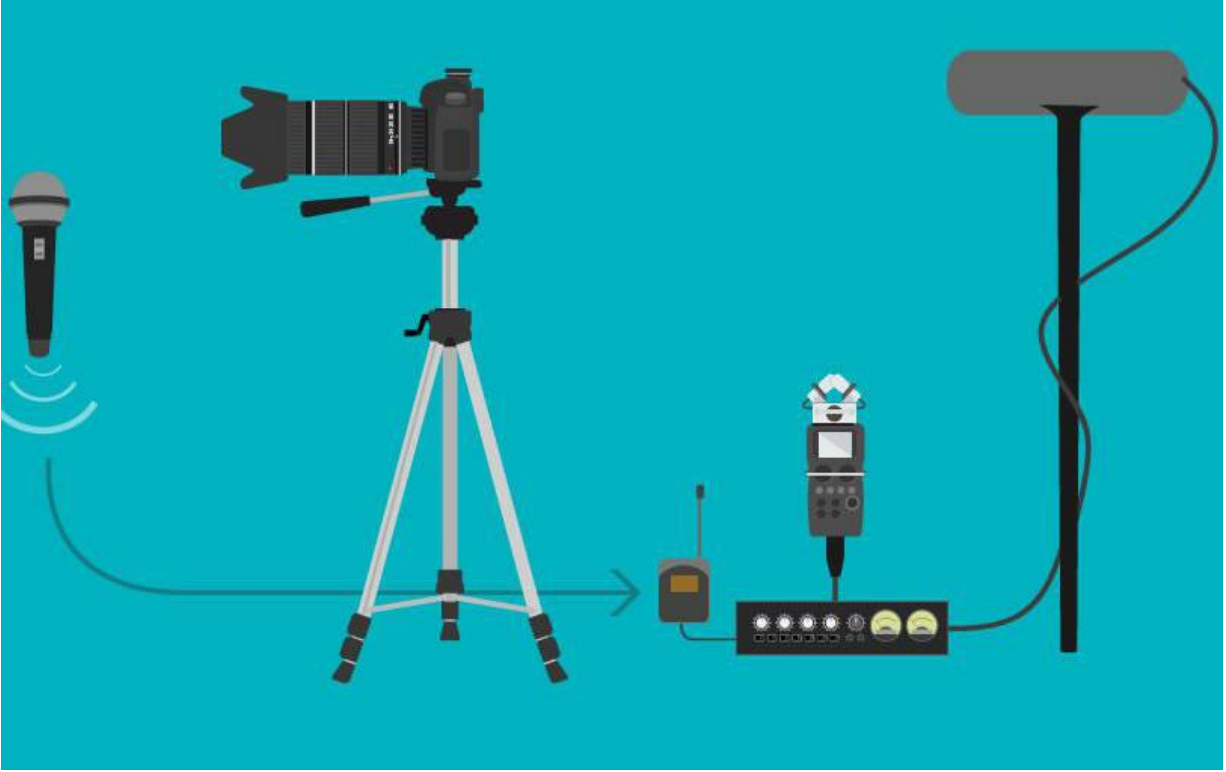
Flash Cs5 Action Script 3.0 Sürükle Bırak Olayı

Sahnemize bir adet daire ekleyelim, daireyi sembole dönüştürelim, Örnek Adı alanına "daire" yazalım ve kod penceresini açıp (F9) aşağıdaki kodları yapıştıralım.



```
1 daire.addEventListener(MouseEvent.CLICK, surukle);
2 function surukle(e:MouseEvent)
3 {
4     daire.startDrag();
```

```
5 }  
6  
7 daire.addEventListener(MouseEvent.CLICK, birak);  
8 function birak(e:MouseEvent)  
9 {  
10     daire.stopDrag();  
11 }
```



Grafik Animasyon Flash Cs5 Hafta-14

Bu hafta grafik ve animasyon dersinde öğrencilere flash içerisinde video ve ses dosyalarının nasıl ekleneceğini anlattım. Öncelikle bilmemiz gereken şey şudur, her ses dosyası formatını yada video formatını flash animasyonu içerisinde gömemeyiz. Ses dosyası olarak mp3 ve Wav türünü, video dosyası olarak da Flv, f4v ve mpeg türlerini flash kütüphanelerine ekleyebiliriz.

Flash Animasyona Ses Ekleme

1. Animasyona yeni bir katman ekleyiniz. Katmana “ses” adı verebilirsiniz.
2. Dosya>İçe Aktar>Kütüphaneye İçe Aktar seçeneğini seçiniz ve eklemek istediğiniz ses dosyasını seçiniz. (8 ve 16 bit sesleri destekler diğerlerini içe aktaramazsınız)
3. Pencere menüsünden Kütüphaneyi tıklayarak açınız. Eklediğiniz ses dosyasını o kısımda görebiliriz.
4. Zaman çizelgesinde ses katmanına tıklayınız ve kütüphanedeki ses dosyasını sürükleyip sahneye bırakınız.
5. Ses katmanında iken Zaman çizelgesinde ses dosyanızın uzunluğuna göre kare ilerledikten sonra sağ tıklayıp “Anahtar Kare Ekle” seçiniz.
6. Zaman çizelgesinde ses sinyallerinin geldiğini görebilirsiniz.
7. Ses ile ilgili ayarlamaları ses katmanını seçtikten sonra sağ kısımda yer alan Özellikler penceresinde Ses seçeneği altından yapabilirsiniz.

Flash Animasyona Video Ekleme

1. Dosya>İçe Aktar>Video İçe Aktar seçeneğini seçiniz.
2. Karşınıza aşağıdaki gibi bir pencere gelecek. Gözet butonuna tıklayarak seçmek istediğiniz video dosyasını seçiniz.



3. Eğer oynatmak istediğiniz 10 saniyeden daha uzun ise ilk seçenek olan “Oynatma Bileşeni İçeren Harici Videoyu Yükle ” seçeneğini seçiniz. Flash programı 10 saniye üzerindeki videoları zaman çizelgesine eklemeyiz.
4. Eğer oynatmak istediğiniz video 10 saniyeden kısa ise ikinci seçenek olan “Flv’ yi Swf içine göm ve zaman çizelgesine oynat” seçeneğini seçerek videoyu zaman çizelgesine ekleyebiliriz.
5. İleri tuşuna basarak geçtiğimiz ekranda video oynatıcının görüntüsü ile ilgili ayarlamalar yapabiliriz.
6. Bu pencerede de ileri tuşuna basarsak video oynatıcının sahnemize yerleştiğini görebilirsiniz. Ctrl + Enter tuşuyla animasyonu başlatıp video oynatabiliriz.

7. Video oynatma ile ilgili özellikleri düzenlemek için video oynatıcıya tıklayıp Özellikler penceresini açınız, pencere üzerinde "Bileşen Parametreleri" bölümünden istediğimiz değişiklikleri yapabiliriz.