

## 11. FLASH 5 ÇİZİM ARAÇLARI ve GENEL ÖZELLİKLERİ

Bu bölümde, yeni bir Flash dokümanının oluşturulması ve doküman içerisine Flash çizimlerinin yerleştirilmesi anlatılmıştır.

### 11.1. Yeni Bir Flash Filminin Oluşturulması

Bütün bilgisayar programlarında olan dosya oluşturma, saklama yada var olan bir dosyayı açma işlemleri Flash film dosyaları içinde geçerlidir. Ancak Flash programı filmleri, birden fazla dosya tipine ihraç ettiği için normal dosya açma yöntemi ile açmaz.

Yeni bir tasarım dosyası (fla uzantılı dosya) oluşturmak için File (Dosya) menüsünden New ( Yeni) seçeneği tıklanır.

**Not** :Yeni bir tasarım dosyası oluşturmak için, CTRL + N kısayo tuşları kullanılabilir veya Standart araç çubuğundan New (Yeni) simgesine de tıklanabilir.

Bu şekilde oluşturulan yeni tasarım dosyası içerisinde Flash araçları kullanılarak çizim yapılabilir, dosya içerisine ses, resim ya da video türünde diğer dosyaların ithal edilmesi sağlanabilir.

### 11.2. Flash Araçları ve Özellikleri

Flash tasarım sayfasına eklenen nesnelerin hemen hemen hepsi bu araçlar kullanılarak oluşturulur. Bu araçların bazılarını diğer windows çizim programlarında kullanıldığı gibidir. Flash araçları kullanılarak oluşturulan grafiklere daha sonra istenildiği gibi hareketlendirme seçenekleri kullanılabilir.

Çizim araç kutusunda yer alan her nesnenin kendine ait biçimlendirme özellikleri vardır. Araç kutusundan seçilen çizim aracına ait biçimlendirme seçeneği, çizim araç kutusunun Options (seçenekler) bölümünde devreye girecektir. Flash'in bu şekilde bir araç düzeneği kullanması, olası bir karışıklığı önlemekte, araca ait biçimlerin iyi bir şekilde kavranmasını sağlamaktadır. Flash araçları ve bu araçlara ait özellikler aşağıdaki incelenmiştir.

#### 11.2.1. Arrow (Ok):

Çok yakından tanınan bir araçtır. Hemen hemen bütün resim programlarında kullanılan bu araç, Flash 5'te de aynı amaçla kullanılır.

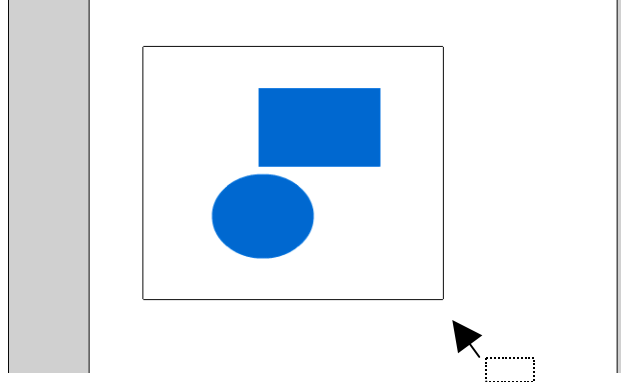
Arrow (Ok) ile herhangi bir obje seçilir. Sayfa içerisinde konum değişikliği gerçekleştirilebilir. Arrow'un önemli bir özelliği ise; şekil üzerinde çeşitli bölgelere göre çeşitli işlemlerin yapılabilmesidir. Bunun için yapılması gereken tek şey mouse göstergesini takip ederek göstergenin şekline göre çizim üzerinde hangi işlemlerin yapılabileceğini bilmektir. Aşağıdaki şekilde mouse göstergesine göre Arrow'un gerçekleştireceği işlemler verilmiştir.

- ✎ taşıma seçme modu
- □ seçme modu
- ○ Ovalleştirme modu
- ↵ Düzleştirme modu

Arrow (Ok)'a ait belirtilen bu dört mod ile çizim nesneleri üzerinde seçme, yerleştirme ve düzenleme işlemleri gerçekleştirilebilir. Mouse göstergelerinin ne anlama geldikleri ve şekiller üzerinde hangi etkileri bıraktıkları aşağıda incelenmiştir.

**a) Taşıma – Seçme Modu :** Adından da anlaşılacağı gibi nesnelerin bir yerden başka bir yere taşınması veya nesnelerin seçilmesini sağlayan moddur. Flash çizimleri ve nesneler üzerine gelindiğinde belirtilen mouse göstergesi devreye girer. Bu durumda nesne üzerine tıklanarak sürükleme gerçekleştirilir.

**b) Seçme Modu :** Flash çizimleri ve nesnelerin seçimi için kullanılan moddur. Mouse göstergesi herhangi bir nesne yada çizim üzerinde aktif değilken gösterge devreye girer. Sahne yada çalışma alanı içerisinde sürükleme gerçekleştirilerek mouse'un oluşturduğu sanal dikdörtgen şeklin içine şekil ya da semboller alınarak seçim yapılabilir.

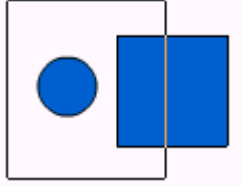


Şekil 11.2.1.1. Seçme Modu Ekran Görüntüsü

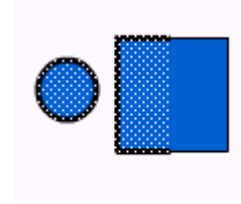
Yukarıdaki şekilde gösterildiği gibi Mouse göstergesi seçme modundayken sürüklenerek hem kare hem oval şekli aynı anda seçilmiştir.

**Not :** Çizim nesnelerini mouse göstergesi ile sürükleyerek seçim yaparken nesnenin tamamının gösterge çerçevesi içerisine girmesi gerekir. Aksi halde, çizim nesnesinin sadece çerçeve içerisinde kalan bölümü seçilmiş olur.

Şekil 11.2.1.2' ye bakılırsa oval çizimin tümü mouse sürüklemesi sonucu oluşan sanal çerçevenin içine alınırken dikdörtgen şeklinin sadece bir bölümü bu çerçevenin içerisine alınmıştır. Yapılan bu işlemin neticesinde Şekil 11.2.1.3' de gösterildiği gibi oval çizimin tümü, dikdörtgenin ise sadece çerçeve içerisinde kalan bölümü işaretlenmiştir.



Şekil 11.2.2.2. Seçilmiş çizim nesnesi-1

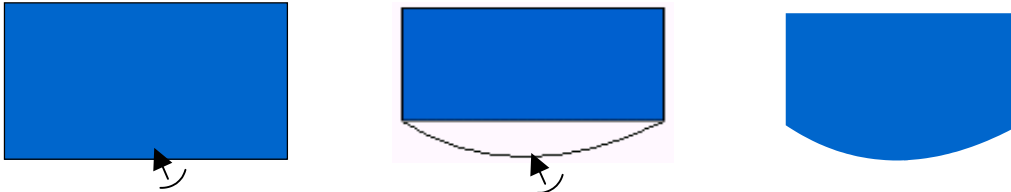


Şekil 11.2.3.3. Seçilmiş çizim nesnesi-2

**Not :** aynı anda birden fazla nesneyi işaretlemek için klavyeden Shift tuşuna basılı tutularak seçilmek istenilen çizim yada nesnelerin üzerine tıklanır. Eğer bütün nesnelerin aynı anda seçili duruma gelmesi isteniyorsa Ctrl + A tuşuna basılır. Aynı işlem Edit (Düzen) menüsünden Select All (Tümünü Seç) seçeneğini tıklanarak da gerçekleştirilebilir.

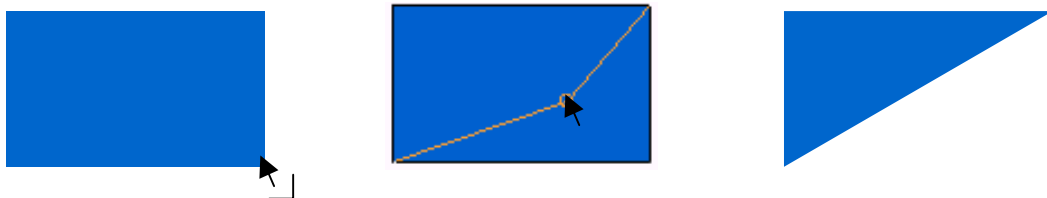
**c) Ovalleştirme Modu :** Çizimleri ovalleştirmek için kullanılan moddur. Örneğin düz bir çizgiyi yay haline getirmek ya da dikdörtgen bir şeklin kenarlarını ovalleştirmek için bu mod kullanılabilir.

Mouse göstergesini bu moda geçirebilmek için şeklin kenarları üzerine gelmek gerekir. Şeklin kenarlarında ovalleştirme modu elde edildiğinde mouse sürüklemesi ile şeklin kenarları üzerinde el ile düzenleme gerçekleştirilebilir. Aşağıda örnek bir tasarım verilmiştir.



Şekil 11.2.4.4. Örnek bir Ovalleştirme Modu Uygulaması

**d) Düzleştirme Modu :** Ok'un genellikle çizim nesnesinin dik köşelerinde ve uçlarında aldığı göstergedir. Genellikle çizim nesnesinin uzatılmasını sağlar. Nesneyi uzatırken dikliğini bozmadan bir kısmını sabit bırakır. Yani taşıma işlemini nesnenin seçili köşesi yada ucuna göre yapar. Aşağıdaki şekilleri inceleyiniz.



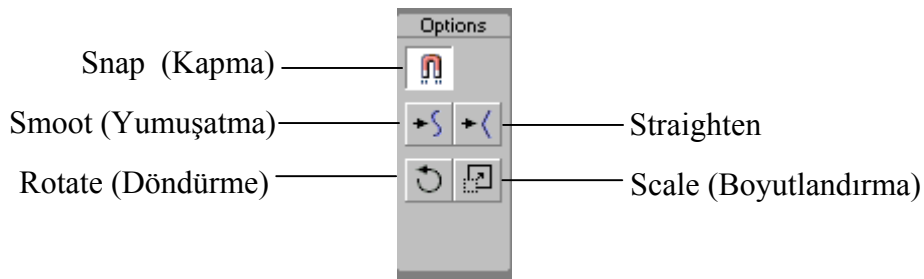
Şekil 11.2.5.5. Örnek bir Düzleştirme Modu Uygulaması

Yukarıdaki şekil grubunda gösterildiği gibi dikdörtgen şeklinin köşesinde mouse göstergesi düzleştirme moduna geçmiştir. Bu mod aktifken köşe sürüklenerek en sondaki 3. şekil elde edilmiştir.


### 11.2.2. Arrow ile Kullanılan Biçimlendirme Araçları :


Araçlar ile birlikte kullanılan biçimlendirme araçları da araç kutusunda bulunurlar. Biçimlendirme araçları araç kutusunda sabit değildir. Ancak seçilen araç ile ilgili biçimlendirme araçları araç kutusunun options (seçenekler) bölümünde otomatik olarak devreye girerler.


Arrow ile birlikte kullanılan biçimlendirme araçları üzerinde aşağıda açıklamıştır. Araç kutusundan arrow seçiliyken options (seçenekler) bölümünde bazı biçimlendirme araçlarının devreye girdiğini görülmektedir.. Şekil 10'a bakınız.




Şekil 11.2.2.1. Arrow Biçimlendirme Araçları Ekran Görüntüsü

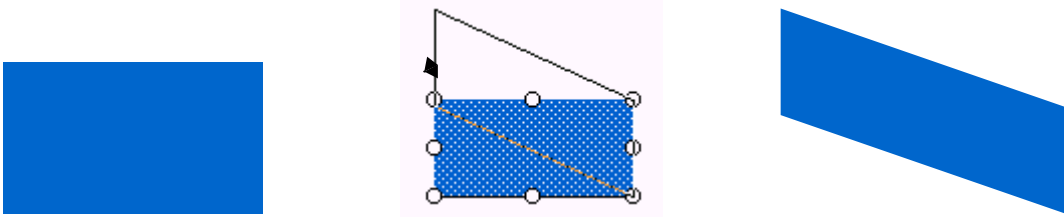
a)  **Snap (Kapma)** : Arrow aracına tıklanıldığı an diğer araçlar içerisinde sadece bu aracın aktif olduğu görülür. Bu aracın en önemli özelliği; nesnelerin konumunu belirlerken çalışma alanı için oluşturulan referans çizgilerine (Grid) göre yerleşimini sağlamasıdır.

b)  **Smooth (Yumuşatma – Törpü)** : Aracın adından da anlaşıldığı gibi, nesnelere ait şekillerde düzenleme ve pürüzleri alma işlemini gerçekleştirir. Seçilen nesnenin dolgusunda ya da nesneye ait çizgiler varsa çizgilerinde orantılı bir şekilde pürüzleri yok eder. Bu özelliği kullanmak için önce çizim nesnesinin seçilmesi gerekmektedir. Seçilen nesneden sonra aktif olan bu seçenek üzerine tıklanılarak pürüzleri yok edilebilir. Her tıklayış pürüzlerin biraz daha yok olmasını sağlar.

c)  **Straighten (Düzelme)** : Çizim nesnesine ait çizgileri ya da direkt olarak nesneyi düz hatlara getirir. (doğrultur) Bu araç, Oval yada yarı oval nesnelerin düzeltilmesinde kullanılır. Bu araçta, Smooth'da olduğu gibi çizim nesnesinin seçimden sonra aktif hale gelir ve her tıklayışta nesneye ait çizgileri düzeltmeye çalışır. Düzeltme işlemi maximum düzeye geldiğinde ise tıklama nesne üzerinde artık bir etki yapmaz.

**Not :** Smooth (Törpü) ve Straighten (Düzelme) araçlarının ikisi de sadece çizim nesnelere üzerinde aktiftirler. Eğer şekillere daha sonra Symbol (sembol) özelliği verilirse, bu seçenekler sembol için pasif hale geçerler. Ayrıca bu araçların metin (text) üzerinde de etkisi bulunmamaktadır.

d)  **Rotate (Döndürme)** : Seçili nesneyi döndürmek ve nesneye belli bir perspektif vermek için kullanılır. Bu özelliği kullanmak için önce nesne seçilmeli, sonra da bu araç üzerine tıklamak gerekir. Bu aracın üzerine tıkladıktan sonra, nesnenin kenarlarında üçer adet noktanın belirdiği görülür. Bu noktalar kullanılarak nesne döndürülebilir, ya da perspektif kazandırılabilir. Ancak noktaların kullanımına dikkat etmek gerekir.



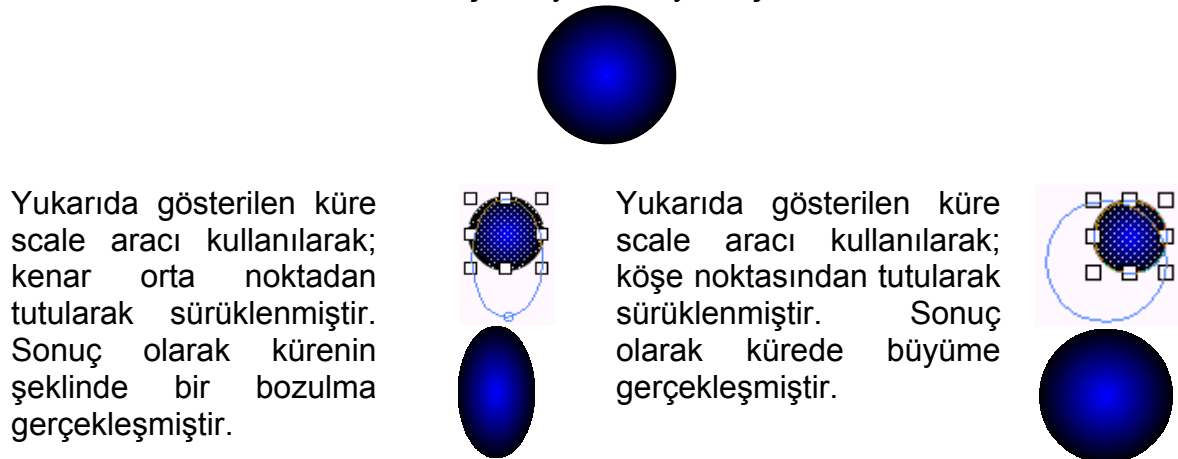
**Şekil 11.2.2.2.** Rotate Beşimlendirme Aracı Ekran Görüntüsü

Yukarıdaki dikdörtgen şekline dikkatle bakılırsa, şekil üzerinde köşeler ve kenar ortaları da referans noktaları oluşmuştur. Köşelerde oluşan noktalardan tutularak serbest döndürme sağlanabilir. Aynı şekilde kenar ortalarında yer alan referans noktalar yardımı ile şekle bir perspektif de verilebilir.

Mouse göstergesi bu noktalar üzerine getirildiğinde şekil değişikliğine uğrayacaktır. Göstergeye ait şekli takip ederek de hangi noktaların nasıl bir işlem için kullanılabileceği anlaşılabilir.

e)  **Scale (Boyutlandırma)**

Seçili nesneyi büyütme ya da küçültme için kullanılır. Burada dikkat edilmesi gereken husus, nesnenin referans noktalarıdır. Nesne seçiliyken bu seçenek aktif hale getirildiğinde Rotate'de olduğu gibi nesnenin köşegen ve kenar ortalarında noktalar oluşur. Köşelerde yer alan noktalardan herhangi birisi sürüklendiğinde, şekil eşit oranlarda büyür ya da küçülür. Eğer sürükleme işlemi kenar ortalarında yapılırsa, oran bozulur ve sadece o kenar için büyüme veya küçülme söz konusu olur.



**Şekil 11.2.2.3.** Scale ile boyutlandırılacak şekil ve boyutlandırılması

**f)  Subselect (Alt Seçim)**

Flash 5 ile çizim araçlarına eklenen bir araçtır. Arrow'a benzemesine rağmen farklı özellikleri vardır. Çizim nesnesinin biçimine göre farklı özellikler üstlenebilmektedir. Özellikle oval şekiller üzerinde bezier eğrilerini kullanarak düzenleme işlemi gerçekleştirebilmektedir. Ayrıca çizim nesnelerinin taşınması için de kullanılabilir.

Subselect'de Arrow gibi değişik mouse göstergeleri alarak nesnelerin biçimlendirilmesini ya da taşınmasını sağlar. Değişik Mouse göstergeleri ve özellikleri aşağıda anlatılmıştır.

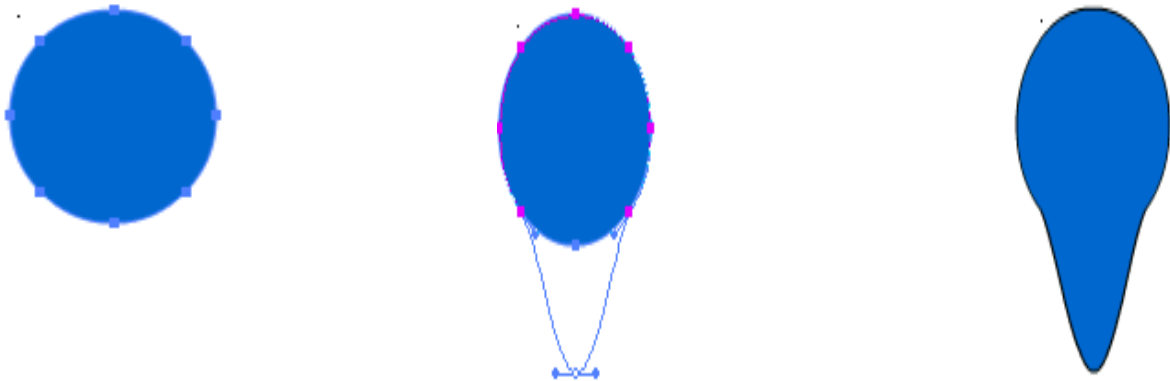
**Bükme İşareti :** Özellikle oval nesnelerin bezier (kalem) eğrilerine göre bükülmesini sağlar. Subselect aracı seçili durumdayken mouse göstergesiyle çizim nesnesi seçildiğinde nesne etrafında referans noktalarının olduğu gözlemlenir. Bu noktalar üzerine mouse göstergesi sürüklendiğinde ise bükme işaretinin bezier (kalem) çizgilerinin uçlarında aktif olduğunu görür.



**Şekil 11.2.2.4.** Oval bir nesnenin bükme işareti ile şekillendirilmesi

Şekilde gösterildiği gibi bezier çizgilerine ait uç nokta tutularak sürüklenmiştir. Sonuç olarak oval nesnenin bir bölümü dışa doğru bükülmüştür.

**Uzatma İşareti :** Seçili nesnenin kenarlarında beliren referans noktalarını kullanarak nesnenin o bölümünü uzatmak için kullanılır.



**Şekil 11.2.2.5.** Oval bir nesnenin uzatma işareti ile şekillendirilmesi

**Taşıma İşareti:** Taşıma işlemi için Subselect'in kullandığı göstergedir. Ancak bu gösterge çizim nesnesi üzerinde herhangi bir yere tıklanılarak taşıma işlemi gerçekleştirmez. Bu açıdan arrow'a benzese de kullanımı farklıdır. Arrow'da nesnelerin herhangi bir yerinden tutarak sürüklenmesi mümkündür. Ancak Subselect aracında nesnenin kenarlarından tutarak sürüklemek gereklidir. Eğer çizim nesnesi bir sembol yada grup haline getirilirse o zaman arrow gibi kullanılabilir.

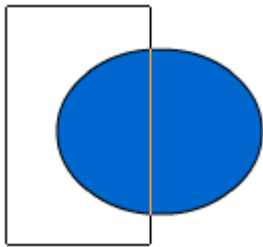
### 11.2.3. LINE (Çizgi) :

Çizim araçları içerisinde en çok kullanılan araçlardan birisi olan çizgi Flash animation'da da aynı görevde kullanılır. Ancak Flash animation programında çizginin çok daha farklı bir özelliği vardır. Bu özellik, çizginin hangi açı ile çizilirse çizilsin çözünürlüğünün bozulmamasıdır. Flash'ın bu özelliği vektörel tabanlı grafik kullanmasındandır. Bunun için sadece çizgide değil bütün Flash nesnelerinde büyüklüğün artırılması ile çözünürlüğün bozulmadığı görülür. Vektör grafik tabanlı olmayan diğer resim dosyasında olay çok farklı olup resim büyüdükçe çözünürlükten taviz verilir ve belli bir büyüklükten sonra resim anlaşılabilir bir görünüm alır.

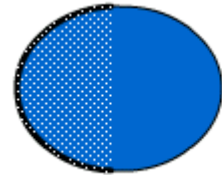
Çalışma alanına çizgi çizmek için, önce araç kutusundan Line seçeneğini seçip, ardından da Mouse'u çalışma alanında sürüklemek gerekir. Sürüklemeye başlanılan yerden itibaren, bırakılan yere kadar bir çizginin oluştuğu görülür. Bu çizgiye ait çeşitli özellikler, arrow (Ok) seçeneği kullanılarak değiştirilebilir.

### 11.2.4. LASSO (Kement) :

Arrow (Ok) gibi bu araç da, çizim nesnesi üzerinde seçim yapmak için kullanılan bir araçtır. Arrow ile sadece düz hatlar çerçevesinde yapılan seçim, lasso'da düzgün olmayan rasgele şekiller üzerine genişletme imkanı vardır.



Solda gösterilen şekilde Arrow ile bir işaretleme söz konusudur. Bu açıdan sağdaki şekilde gösterildiği gibi çemberin düz hatlar ile yarısının seçildiği görülmektedir.



Lasso ise çizim nesnesi içerisinde serbest seçim yapma yeteneğine sahip olduğu için çember içerisinden rasgele bir seçim yapılabilmektedir. Şekilde gösterildiği gibi çember içerisinden bir kalp işaretlenerek silinmiştir.

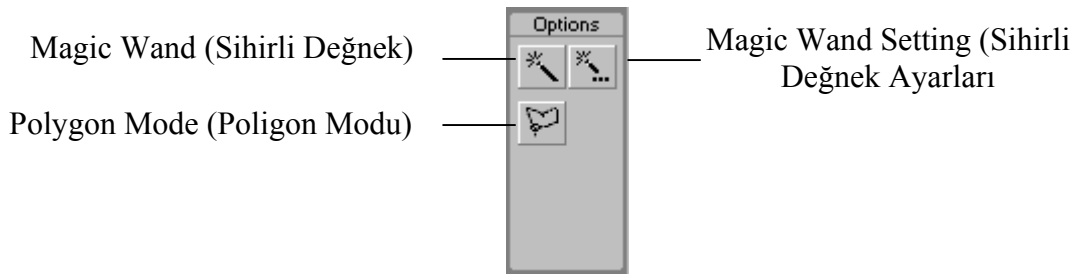


**Şekil 11.2.4.1.** Arrow ve Lasso ile yapılmış şekiller


### 11.2.5. Lasso ile Kullanılan Biçimlendirme Araçları

Araç kutusundan lasso aracı tıklanıldığında options (seçenekler) bölümünde lasso'ya ait yardımcı seçenekler otomatik olarak devreye girer. Options bölümü bütün araçlar için ortak kullanılmaktadır. Seçilen araca göre yardımcı seçenekler otomatik olarak bu bölümde gösterilmektedir. Eğer araca ait herhangi bir yardımcı seçenek bulunmuyorsa options (seçenekler) alanı boş görüntülenir.

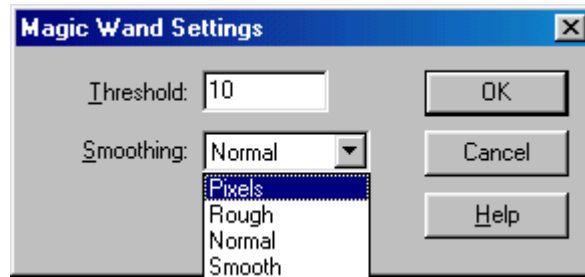
Lasso ile birlikte seçenekler bölümünde üç yardımcı seçenek devreye girer. Bu seçenekler ile ilgili açıklamalar aşağıda verilmiştir.



Şekil 11.2.5.1. Lasso ile kullanılan Biçimlendirme Araçları

a)  **Magic Wand (Sihirli Değnek)** : Dışarıdan Flash'a ilave edilen bir bitmap resim dosyasına ait resim çözünürlüğünü düzenler. Bu seçenek, Magic Wand Setting (Sihirli değnek Ayarları) içerisindeki değerleri baz alarak şekil üzerinde aktivasyon gösterir.


b)  **Magic Wand Setting (Sihirli Değnek Ayarları)** : Sihirli değnek ayarlarının yapıldığı araçtır. Bu araç tıklanıldığında, magic wand setting penceresi açılır.



Şekil 11.2.5.2. Magic Wand Setting Ekranı

Threshold alanına girilen sayısal değer, resmin yumuşama miktarını belirler. Yumuşatma seçenekleri ise Smoothing alanında Pixel (nokta), Rough (Pütürlü görünüm), Normal ve smooth (Pürüzsüz) seçeneklerinden birisi ile sağlanabilir. Bu alanda tanımlanan değerler, Magic Wand (Sihirli Değnek) için varsayılan değerler olarak kullanılır.

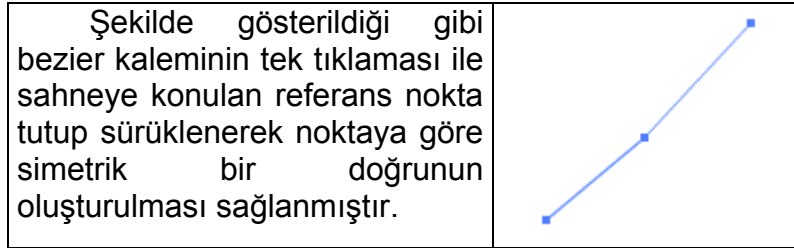


c)  **Polygon Mode (Poligon Modu)** : Şekil üzerinde karmaşık bir seçim için poligon modunu açar. Poligon modunda seçim yapılırken, mouse ile her tek tıklama, seçimi bulunduğu yere raptederek bir sonraki alanın seçilmesini sağlar. Seçim işlemini bitirmek için en son tıklamanın, double click (çift tıklama) olması gerekir. Son tıklamadan sonra, seçim yapılmış olur.

### 11.2.6. **PEN (Bezier Kalem):**

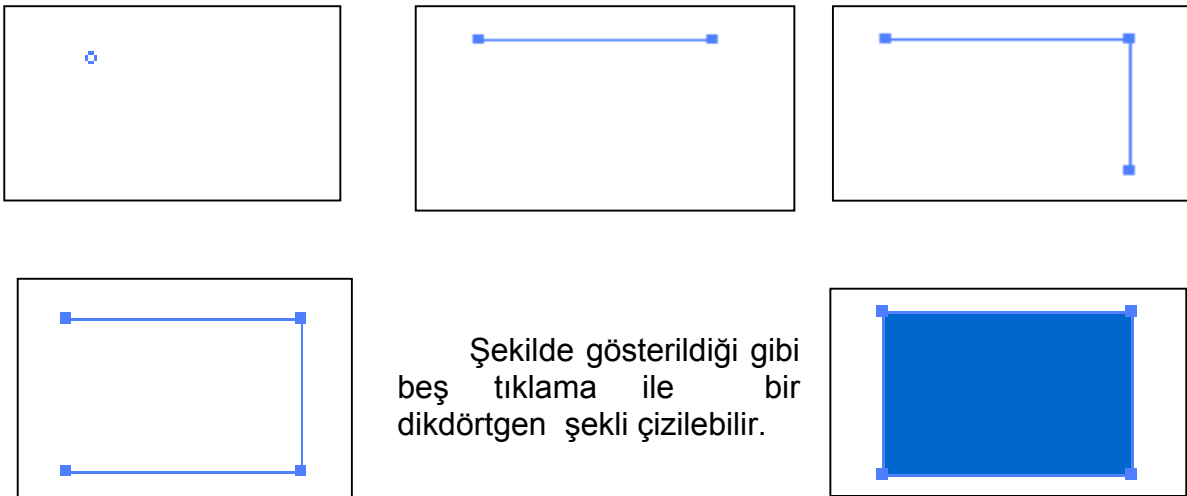
Pen, bezier eğrilerini kullanarak çizim ve seçim yapma yeteneğine sahiptir. Pen sadece çizim yapmakla kalmaz yaylar üreterek çizim nesnelerinin biçimlendirilmesini de sağlayabilir.

Bezier kalem kullanılarak çizim gerçekleştirilirken kalemin oluşturduğu referans noktalarının hangi amaçlar için kullanıldığını bilmek gerekir. Örneğin bir doğrunun çizimini gerçekleştirirken; doğruya ait uç noktalar doğru boyunca uzatma için kullanılırken, doğrunun tam orta noktasında yer alan nokta ise doğrunun bükülmesini sağlar.



Şekil 11.2.6.1. Pen ile Yapılan Bir Örnek Çalışma-1

**Örnek** : bezier kalem kullanılarak bir dikdörtgen çizmeye çalışalım. Bezier kaleminin sahne içerisinde yaptığı işlemler adım adım şekillendirilmiştir.

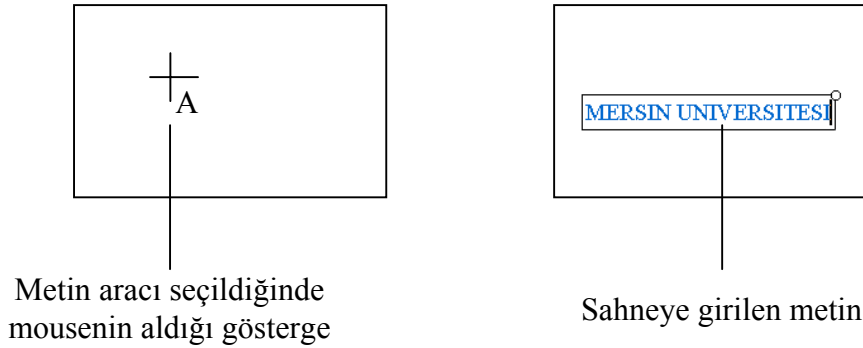


Şekil 11.2.6.2. Pen ile Yapılan Bir Örnek Çalışma-2

### 11.2.7. TEXT (Metin)

Flash Animation'un metin için kullandığı tek araçtır. Bu araç ile çalışma sayfasına metin girişi yapılır. Ancak bu aracın sadece metin girişi için kullanıldığını söylemek doğru değildir. Çünkü, bu araç kullanılarak çizilen metin kutusu, web'de metin giriş birimi olarak da kullanılabilir. Flash komutları yada script dilleri kullanılarak programlama yapılabilir ve komut çıktısı yönlendirilebilir.

Bu araç kullanılarak çalışma alanına metin girilebilmesi için, önce araç kutusundan aracın seçilmesi, sonrada mouse ile çalışma alanında tıklanılması yeterlidir. Metin girişi için alanın açıldığı görülür.

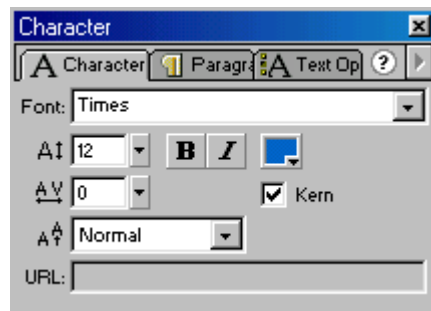


Şekil 11.2.7.2. Text ile Yapılan Bir Örnek Çalışma-2

### 11.2.8. Metnin Biçimlendirilmesi

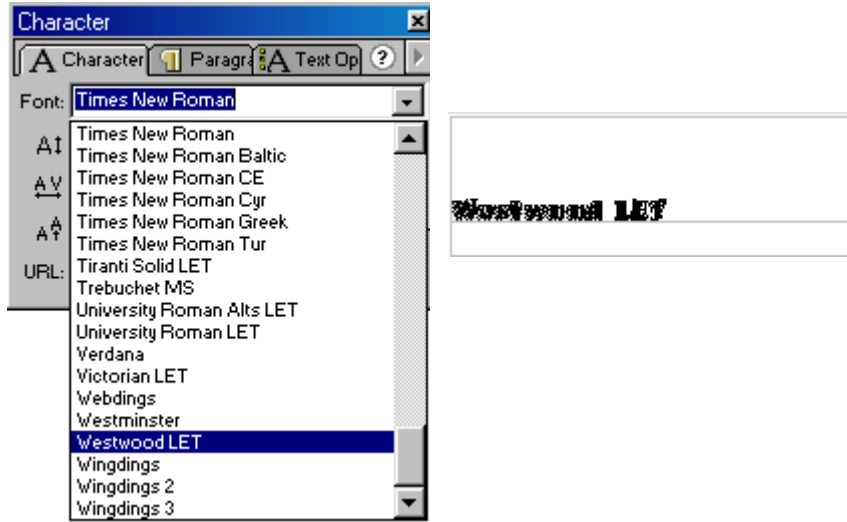
Araç kutusundan metin aracı seçildiğinde Options (Seçenekler) bölümde herhangi bir yardımcı araç gösterilmez. Flash 4 araçlarında metne ait biçimlendirme araçları bu alanda yer alırken; Flash 5'de bu seçenekler artırılmış olarak yerini yeni bir panele bırakmıştır. Şimdi bu panel ve özellikleri üzerinde duralım.

Metnin düzenlenmesini sağlamak için Charecter (karakter) panelini açmak gerekir. Bu paneli açmak için iki farklı yol kullanılabilir. Menü seçeneklerinden Window – Panel – Charecter (CTRL + T) seçeneğini tıklayın yada kısaca launcher (iş başlatıcı)'den Charecter düğmesini tıklayın.



Şekil 11.2.8.1. Metin Biçimlendirme Karekter Paneli Ekranı

Character (karakter) paneli üç aşamadan oluşur. İlk bölüm paneli isimlendiriyor. Charecter (Karakter) panelinde yazıya ait font, renk, karakter büyüklüğü ve aralığı yazı tipi biçemi gibi yazı karakteri ile ilgili değişiklikler ve düzenlemeler yer alır. Ayrıca metnin üst simge veya alt simge olarak belirlenmesi de buradan yapılır. Bu özelliklerin detaylı anlatılması aşağıdadır.

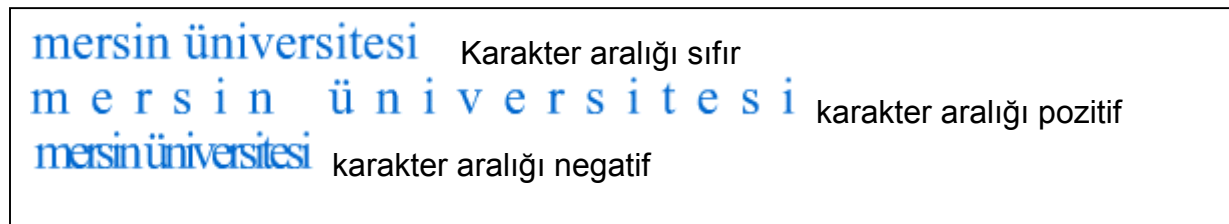


Şekil 11.2.8.2. Font (Yazı tipi) Biçimlendirilmesi

Font (Yazı tipi) alanına tıklanıldığında yazı tiplerine ait isimleri görülür. Eğer sahne içerisinden herhangi bir metin işaretlenerek font seçeneğini tıklanırsa, metin seçilen font ile görüntülenir. Bu sayede fontlar arasında hızlı bir seçim gerçekleştirilebilir.

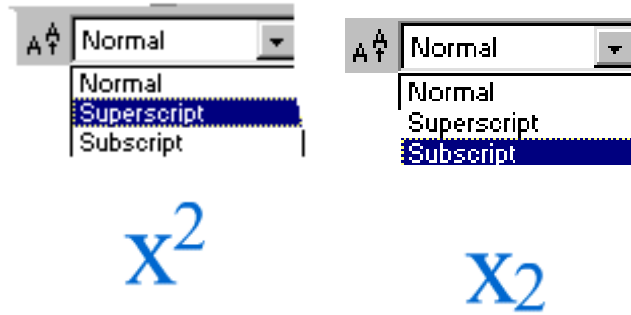
Seçilen yazı tipine göre karakter büyüklüğü düzenlenmek istenirse panel üzerinde yer alan font height (yazı tipi yüksekliği  $A \updownarrow$ ) seçeneği kullanılır. Bu seçenek içerisine yazı büyüklük değeri direk yazılabilir yada kaydırma barı yukarı – aşağı sürüklenerek büyüklük değeri belirlenir.

Flash 5 ile gelen metin özelliklerinden biri de Tracking (Karakter aralığı) 'dir. Bu özellik kullanılarak kelimeyi oluşturan karakterlerin aralığı belirlenir. Kaydırma barı kullanılarak yada tracing alanına yazılan sayısal değerlerle karakterler arasındaki uzaklık tanımlanabilir. Sıfır değeri karakterler arasındaki varsayılan değeri ifade eder. Yani height alanına tanımlanan karakter büyüklüğüne göre karakterler arasında boşluk oluşur. Bunun yanı sıra yazılan her sayısal değer karakterler arasındaki boşluğu arttırarak her negatif değer ise karakterler arasındaki uzaklığı azaltır.



Şekil 11.2.8.3. Font (Yazı tipi) Karakter Aralığı

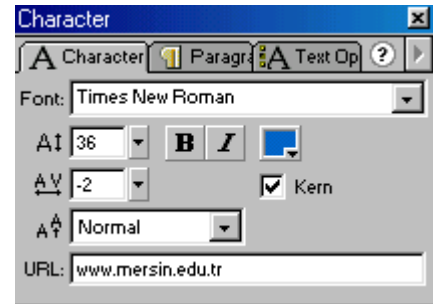
Tracking (Karakter Aralığı) seçeneği ile birlikte gelen bir diğer metin özelliği de Kerning'dir. Kerning ise karakterin biçimine göre uzaklığı düzenleyecektir. Örneğin A harfinin kelime içerisinde kapladığı genişlik ile l harfinin kelime içerisinde kapladığı alan bir olmayacaktır. Bu gibi karakterlerin kelime içerisindeki karakter aralığını ise eşitleyecek değer kerning'dir. Karakter panelinde işaretlediğiniz Kern seçeneği bu düzenlemeyi otomatik olarak gerçekleştirecektir.



Şekil 11.2.8.4. Alt ve Üst Simge

Flash 5 karakter penceresi kullanılarak metinden herhangi bir URL adresine bağlantı oluşturulabilir. Flash 4'de bu tür bir işlemi gerçekleştirebilmek için metni buton (düğme) olarak tanımlamak gerekir. Karakter panelinde yer alan URL alanına yazılan adres ile metne bağlantı oluşturulur.

Şekilde gösterildiği gibi URL alanına girilen [www.mersin.edu.tr](http://www.mersin.edu.tr) adresi ile metin için bu adrese bir bağlantı oluşturulmuştur. Film çalıştırıldığında metin üzerine tıklanılarak bu adrese gidilmesi sağlanır. Bağlantı oluşturulan metnin altı tireli bir çizgi ile işaretlenir.



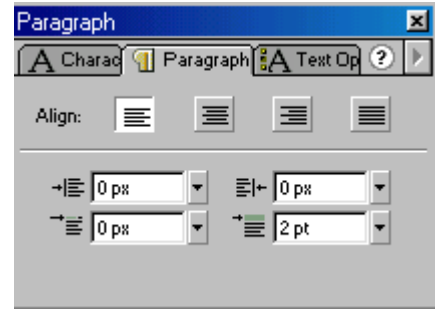
Şekil 11.2.8.5. URL Adresi



Şekil 11.2.8.6. URL Adresi Tanımlanmış ve Tanımlanmamış Metin

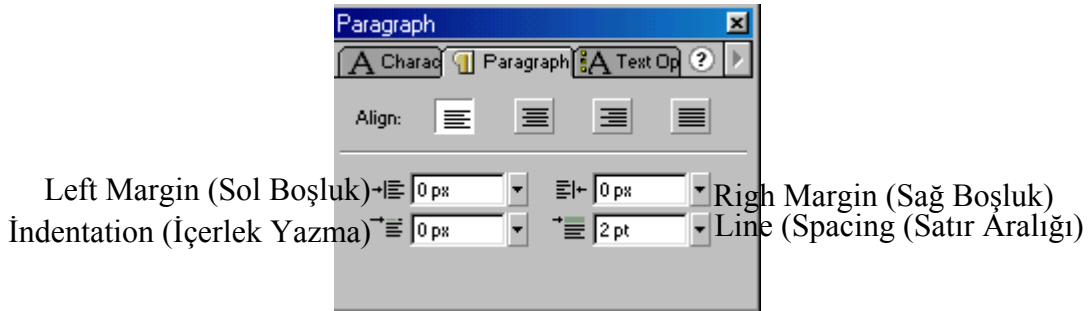
Metnin, metin alanı içerisinde durumu gelişmiş paragraf seçenekleri ile kontrol edilebilir. Bunun için ikinci sekme olan Paragraph sekmesi tıklanır.

Paragraph bölümünde yer alan Align (Yerleşim) seçenekleri kullanılarak metnin, metin alanı içerisinde yerleşimi sağlanabilir. Sırasıyla metnin sola, ortaya, sağa ve her iki yana yaslı yazılması sağlanabilir.



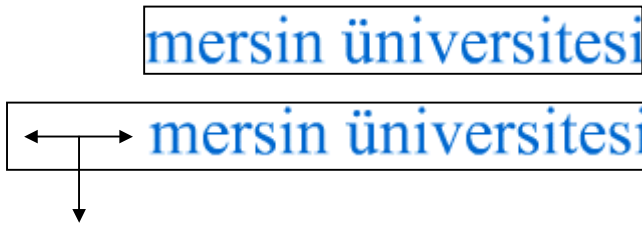
Şekil 11.2.8.7. Paragraf Seçenekleri

Paragraph bölümü kullanılarak gelişmiş yerleşim seçenekleri Flash metni için kullanılabilir. Gelişmiş denetimler aşağıdadır.



Şekil 11.2.8.8. Paragraf Seçenekleri

**Left Margin (Sol Boşluk)** : Metnin, metin kutusuna göre sol boşluğunu düzenler. Seçilen sayısal değer miktarınca (Pixel olarak) metin sağa doğru kayar ve sol tarafta boşluk oluşur.



Sol taraftan bırakılan boşluk

Şekil 11.2.8.9. Sola Dayalı Metin

**indentation (İçerlek Yazma)** : Gelişmiş kelime işlemci programlarındaki paragraf içerlettirme seçeneği Flash 5 ile denetimler içerisinde görülür. Indentation (İçerlek Yazma) seçeneği kullanılarak metin kutusuna göre belli bir paragraf girintisi oluşturulmasını sağlar. Bu alana girilen sayısal değer pixel olarak hesaplanarak paragraf girintisi belirlenir.

**Right Margin (Sağ Boşluk)**: Metnin, metin kutusuna göre sağa boşluğunu düzenler. Seçilen sayısal değer miktarınca (Pixel olarak) boşluk metin ile metin alanı arasında bırakılır.



Şekil 11.2.8.10. Sağa Dayalı Metin

**Line Spacing (Satır Aralığı) :** Özellikle metin alanı içerisine birden fazla satır girildiğinde kullanılacak bir paragraf seçeneğidir. Satırlar arasındaki aralığı belirler. Normal değer sıfırdır. Bu alan için tanımlanan pozitif değer arttıkça satırlar arasındaki boşluklar artar, negatif değer artması durumunda ise satırlar yakınlaşmaya başlar. Negatif değer olduğunda fazla olması durumunda ise metinler üst üste biner.

Line Spacing (Satır Aralığı) normal değerde olduğunda satırların yerleşimi şekilde görüldüğü gibidir.



Line Spacing (Satır Aralığı) pozitif değerde olduğunda satırların yerleşimi şekilde görüldüğü gibidir.



Line Spacing (Satır Aralığı) negatif değerde olduğunda satırların yerleşimi şekilde görüldüğü gibidir.

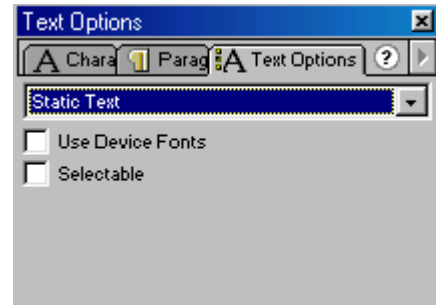


Şekil 11.2.8.11. Satır Aralığı Metin Örnekleri

### Metin Özellikleri ve Bu Özelliklerin Düzenlenmesi

Metin aracına ait önemli görevlerden bir tanesi de sahne içerisinde bir alan (field) oluşturulabilmesidir. Flash 5 ile hazırlanan bir sayfada form alanları oluşturmak için metin kutusunu form alanı olarak tanımlamak gerekmektedir. Aksi halde oluşturulan bu alanın filmi gösterime girdiğinde kaybolduğu gözlemlenir.

Metin alanının ne tür bir bilgi içereceği bu panel yardımı ile belirlenebilir. Panel içerisindeki seçimlerden de görüleceği gibi metin alanı üç tür bilgi içerebilir. Bunlar; Static Text (Durgun Metin), Dinamik Text (Değişken Metin) ve Input Text (Giriş Metni)'dir.

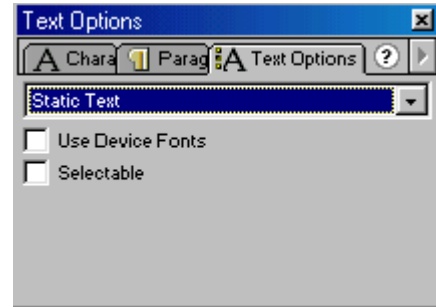


Şekil 11.2.8.12. Metin Özellikleri

Metin aracı kullanılarak sahnede oluşturulan alanı form nesnesi olarak tanımlamak için Text Options (Metin Seçenekleri) paneli kullanılır. Aşağıda hangi metin içeriğine göre hangi metin kutusu seçeneği kullanılacağı anlatılmıştır.

**Static Text (Durgun Text) :** Film gösterimi esnasında herhangi bir değişiklik içermeyen metinler için kullanılan seçenektir. Flash 5'in bir metnin girilmesi esnasında varsayılan olarak kabul ettiği metin seçeneği budur. Özellikle açıklama türünden girilen metinlerin bu tipte olması gerekir.

Static Text seçili durumdayken bu metin özelliği ile ilgili bazı seçeneklerin panel içerisinde gösterildiği görülür. Use Device Font (Sürücü Fontunu Kullan) seçeneği işaretlenerek filmin sisteme ait font ile desteklenmesi sağlanabilir. Bu şekilde bir seçenek ile yayımlanan Flash filminin hızlı bir şekilde yüklenmesi sağlanır.



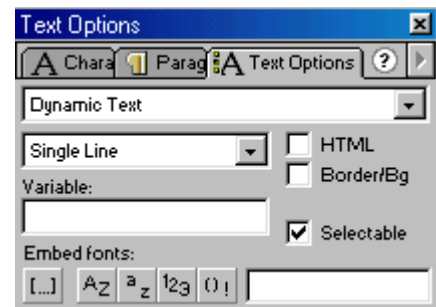
Şekil 11.2.8.13. Static Text

Aksi halde belirlenen bazı yazı tiplerinin yüklenmesi için de belli bir zaman harcanır. Selectable (Seçilebilir) seçeneği işaretlenerek metnin sahne içerisinden seçilmesi sağlanabilir. Bu seçenek işaretli değilken eğer film yayınlanırsa, metnin seçilemediğini görülür. Eğer film ile birlikte verilen açıklamaların başkaları tarafından kopyalanması isteniyorsa seçilebilir özelliği işaretlenerek aktif hale getirilir.

**Dynamic Text (Değişken Metin):** Flash 5 güçlü bir animasyon programı olduğu kadar programlama dili kadar etkin bir programlama yeteneğine de sahiptir. Bu açıdan Action Scripts (Eylem Komutları) denilen komutlar yardımı ile nesnelere programlanabilir, film içerisinde değişken tipleri kullanılarak filmin dinamik bir yapı alması sağlanabilir.

Dynamic Text, özellikle değişken tipli ifadelerin film içerisinde kullanılmasını sağlamak için geliştirilmiş bir metin özelliğidir. Örneğin; filmin giriş bölümünde oluşturulan bir sayaç sayfa her açıldığında bir artar. Sayacın içerisindeki bu değişkenin dinamik bir yapı içerdiği açıktır. O halde sayaç için kullanılacak metin alanı dinamik olarak belirlenmelidir.

Dinamik Text seçili durumdayken bu metnin özelliği ile ilgili bazı seçenekler devreye girer. Dinamik metin eğer birden fazla satırdan oluşuyorsa Multi Line (Çoklu Satır) seçeneği aktif hale getirilebilir.

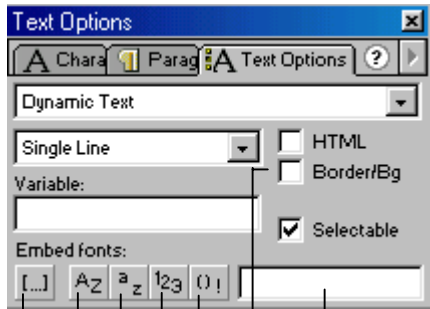


Şekil 11.2.8.14. Dynamic Text

Bu şekilde tanımlanan metin alanını aşan ifadeler bir alt satırdan itibaren devam eder. Dinamik metin kısa bir ifadeden oluşuyorsa Single Line (Tek Satır) seçeneği işe yarar. Aynı şekilde uzun ifadelerde metnin bir kısmı metin alanında kaydırılır.

Dinamik metin kutusu içerisindeki değer bir başka yerde değişken olarak kullanılıyorsa, Variable (Değişken) alanında bir isim tanımı yapılır. Zira bu isim metin kutusundaki ifadeyi simgeler.

Flash dinamik ve giriş metni için karakter kontrolü sağlar. Belirlenen karakter çeşidine göre kutu içerisine bilgi girişi yapılabilir. Örneğin; Yaş bilgisi hesaplanan bir alanda harflerin yada noktalama işaretlerinin gösterilmesi yada girilmesi uygunsuz olur. Bu açıdan metin alanına bilgi girişlerinin karakter gruplarına göre kontrol ettirilmesi uygun olur. Söz konusu kontrolü sağlamak için Embed Font (Yazı içeriği) seçenekleri kullanılabilir.



Max (Chars (Maksimum karakter) alanında tanımlanan sayı adedi kadar karakter, kutu içerisine yazılır. Bu sayı geçildiğinde ise giriş durdurulur.

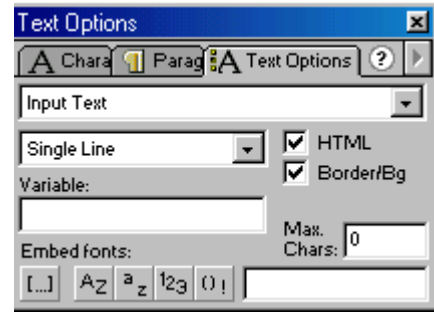
- Metin alanına yazılması istenilen özel karakterler yazılır.
- Metin alanı etrafında çerçeve göstermek için işaretlenir
- Metin alanına noktalama işaretlerinin yazılmasına izin verir.
- Metin alanına nümerik ifade girilmesine izin verir.
- Metin alanına girilen bütün karakterleri küçük harfle yazdırır.
- Metin alanına girilen bütün karakterleri büyük harfle yazdırır.
- Metin alanında herhangi bir denetim gerçekleştirmez.

Şekil 11.2.8.15. Text Options Ekranı-1

**Input Text (Giriş Metni) :** Bilgi giriş alanları için kullanılan metin özelliğidir. Özellikle dışarıdan bir bilginin girilmesini sağlamak için kullanılan metin özelliğidir. Input Text, Dinamik Text'e yapı olarak benzemesine rağmen içerisinde farklı içerikler taşır. Dinamik text bir değişkenin film içerisinde aldığı değerlere göre hareket ederken, Input text bilgiyi dışarıdan doğrudan alır.



Input Text (Giriş Metni) ile Dynamic Text (Dinamik Metin) seçeneklerinin aynı olduğunu görüyoruz. Dynamic Text'en farklı olarak giriş için maksimum karakter sayısı belirlenebilir. Bu işlem için panelde yer alan Max Chars alanına maksimum karakter sayısını girmeniz yeterlidir.



Şekil 11.2.8.16. Text Options Ekranı-2

### 11.2.9. OVAL (ÇEMBER – DAİRE):

İsminden de anlaşılacağı gibi, oval şekiller oluşturur. Genel olarak çalışma alanına çember yada daire çizmek için kullanılır. Çizimi gerçekleştirmek için, önce aracın seçilmesi , ardından çalışma alanında mousenin sürüklenmesi gerekir. Sürükleme esnasında bütün şekillerde hayali referans çizgileri görülür. Bu açıdan çizilen şekil önce gözlemlenir, sonrada istenilen büyüklükte sürükleme işlemi durdurulur.

### 11.2.10. RECTANGLE (DİKDÖRTGEN – KARE) :

Dikdörtgen veya kare çizimi için kullanılan araçtır. Çemberde olduğu gibi burada da şekil iki temel bölümden oluşur.

### 11.2.11. Rectangle ile kullanılan biçimlendirme araçları:

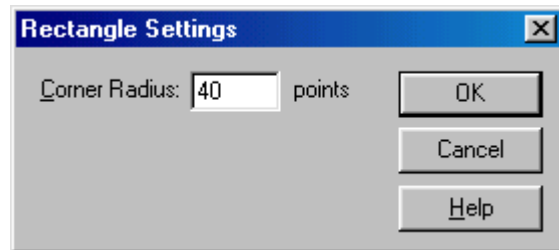


Çizim araçlarından dikdörtgen seçildiğinde araç kutusunun Options (seçenekler) bölümünde bir adet yardımcı seçenek görülür. Bu araç; Round Rectangle Radius (Yarım çaplı dikdörtgen) aracıdır. Aracın asıl görevi, köşeleri oval olan dikdörtgen oluşturmaktır. İleride web animasyonu oluşturulurken, en sık kullanılan bileşenlerden biri bu olacak. Oval uçlu dikdörtgen düğme (button) yapımında sık sık kullanılır.

Şekil 11.2.11.1. Rectangle Options Ekranı

**Roud Rectangle Radius** (Yarım çaplı dikdörtgen) aracı tıklanıldığında dikdörtgenin uçlarına çizilecek yarım dairenin çapı girilmesi istenen bir kutu açılır.

Şekilde gösterildiği gibi Corner Radius (Köşe Çapı) alanına girilen değer nokta cinsinden hesaplanarak uçlara yarım bir daire yerleştirecektir.



Şekil 11.2.11.2. Rectangle Options Ekranı

Radius 0 (sıfır) 

Radius 5 (Beş) 

Radius 50 (Elli) 

Şekilde dikdörtgen ve yarı çap değerlerin bakılırsa yarı çap arttıkça dikdörtgenin uçlarında ovalliğin de arttığı gözlenir. Normal bir dikdörtgenin çizimi için radius (yarı çap) değerinin sıfır olması gerekiyor.

### Şekil 11.2.11.3. Rectangle İle Yapılmış Bir Örnek

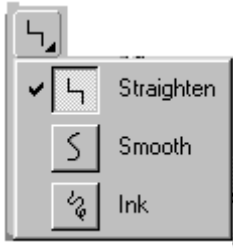
**Not :** Oval aracını kullanılarak hem tam bir çember çizilebilir hem de oval şekiller oluşturulabilir. Tam bir çember çizmek için klavyede SHİFT tuşuna basılı tutulur ve çember çizilmeye çalışılır ve bu şekilde oval çizimin tam bir çember olması sağlanır. .

Aynı şekilde dikdörtgen aracı kullanılarak hem dikdörtgen hem de kare şekli çizilebilir. Ancak tam bir kare şekli çizmek oldukça kolay olmayabilir. Bu gibi çizimlerde de SHİFT tuşu kullanılarak çizimi gerçekleştirilir.

### 11.2.12. PENCIL (KALEM):

Flash çalışma sayfasında, serbest çizim yapma aracıdır. Kalem kullanılarak özgür şekiller çizmek mümkün olur.

### 11.2.13. Pencil (Kalem) ile Kullanılan Biçimlendirme Araçları :



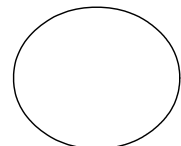
Kalem aracı seçildiğinde Options (Seçenekler) bölümünde kaleme ait çizim modları devreye girer. Bu çizim modlarına ait detaylı açıklamalar aşağıda anlatılmıştır.

### Şekil 11.2.13.1. Pencil Options Ekranı

**Straighten (Doğrultma):** Genelde geometrik şekilleri çizmek için kullanılan moddur. Bu modda çizim yapıldıktan sonra, çizilen nesne kendine benzer geometrik şekle (şeklin dikdörtgen yada ovale benzetilmesi) otomatik dönüşür.



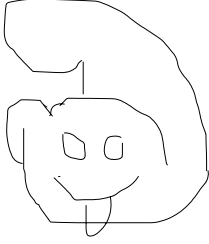
Şekil 43'de gösterilen çizim kalem tarafından gerçekleştirilmiştir. Çizimi gerçekleştirdiğimizde ise şekil 44'de gösterilen oval şeklin oluşturulduğunu görüyoruz.



### Şekil 11.2.13.2. Straighten Çizim Ekranı

**Smooth (Pürüzsüz)** : Çizim nesnesine ait ikinci mod ise, yumuşatma modu olan smooth'dur. Çizilen nesneye ait çizgileri pürüzsüz bir hale getirir. Çizim tasarımcının çizdiği şekil ile aynıdır. Ancak çizgilerin yumuşaması ile şekilde küçük farklılıklar gözlenir.

**Ink (Normal Çizim)**: Diğer iki modda da çizilen şekil ile oluşan şekil arasında farklılıklar görülür. Bu modda ise, çizilen şekil aynen elde edilir. Ancak Flash vektörel özelliğine sahip olduğu için bu moddaki çizimi biraz daha düzgün bir şekilde algılar.



Şekilde gördüğünüz, şirin resmini kalem aracına ait üçüncü mod olan Ink modu ile çizdik.

Şekil 11.2.13.3. Ink Çizim Ekranı

#### 11.2.14. BRUSH (FIRÇA)

Boyama işlemleri için kullanılan araçtır. Fırça kullanılarak renkli boya kalemleri ile, boş bir resmin içine doldurma işlemine benzer işlemler yapılabilir, kalem gibi çizim işlemleri gerçekleştirilebilir. Fırçanın da kendine has biçimlendirme araçları mevcuttur. Bu araçlar ve özellikleri hakkında detaylı bilgiler aşağıda verilmiştir.

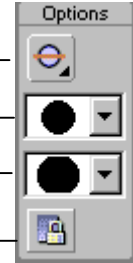
Fırçaya ait bir çok denetim, bu seçenekler kullanılarak gerçekleştirilebilir. Şimdi sırasıyla bu seçenekler üzerinde duralım.

Brush Mode (Fırça Modu)

Brush Size (Fırça Boyutu)

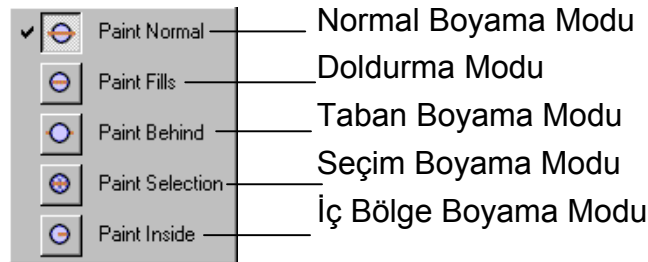
Brush Shape (Fırça Şekli)

Lock Fill (Dolguyu Kilitle)



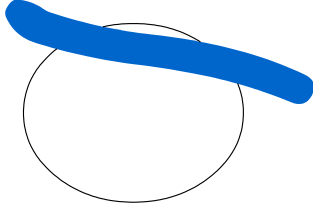
Şekil 11.2.14.1. Fırça Çizim Ekranı

#### a) Brush Mode (Fırça Modu):



Şekil 11.2.14.2. Fırça Modu Çizim Ekranı

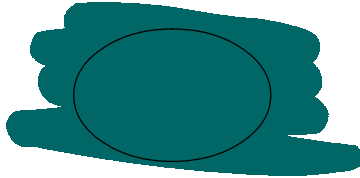
**1. Normal Boyama Modu:** Bu mod ile boyama gerçekleştirildiğinde herhangi bir şeklin üstünü de boyar. Yani şekle ait referans çizgiler ve dolgu rengi bir alt konumda kalır ve kaybolur.



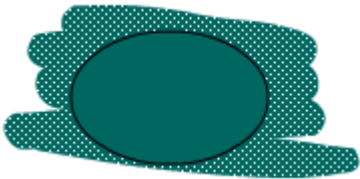
Normal boyama modunda boyama gerçekleştirildiğinden oval şekle ait referans çizgileri bir alt konumda kalarak kaybolmuştur. Bu mod kullanılarak yapılan boyama işlemlerinde, diğer mod kullanılarak yapılan boyama işlemlerinde, diğer şekillere ait çizgiler ve dolgulara dikkat etmek tasarımcıya düşer.

Şekil 11.2.14.3. Normal Boyama Modu

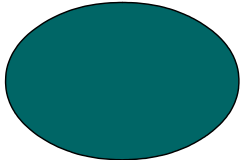
**2. Doldurma Modu :** Bu mod ile boyama yapılırken boyanan şekle ait çizgiler bu boyamadan etkilenmez. Yani boyama işleminden sonra şekle ait çizgiler bir üst konuma yerleşir. Ancak aynı şey şeklin dolgusu için geçerli değildir. Boyama dolgu üzerine yapıldığında, boyanan yerlerdeki dolgular silinir, yerine fırçayı temsil eden renkler hakim olur.



Paint Fill modu ile yapılan boyama işleminin şekle ait çizgileri etkilemediği görülür. Bu mod genellikle herhangi bir şeklin çizgilerine zarar vermeden içerisini boyamak için kullanılır. Boyama işlemi bittikten sonra, Arrow (ok) ile çizgileri taşan boyalar seçilir ve Delete düşuna basılarak silinir. Bu şekle cismin içerisi doldurulmuş olur.



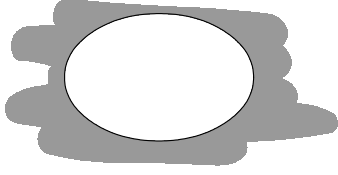
Şekil 11.2.13.7 'de görülen boyama işleminde taşan boyalar Ok ile tıklanılarak seçilmiştir. Burada tek tıklama yeterli olur. Çünkü ovala ait çizgiler referans olarak kabul edilir.



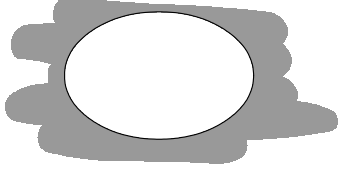
Şekil 11.2.13.7'deki gibi işaretlenen dolgu artıklarını silmek için klavyeden Delete (Sil) tuşuna basılması yeterli olur. Şekil 11.2.13.8 'de bu işleme dolgu yapılan oval şekli gözlemlenir.

Şekil 11.2.14.4. Doldurma Modu Ekranları

**3. Taban Boyama Modu :** Bu mod ile yapılan boyama işleminde, şekle ait ne çizgiler ne de dolgu etkilenmez. Boyama işlemi şeklin bir alt konumunda cereyan eder. Bu tür boyama işlemleri kalıp çıkarmak için kullanılabilir.



Şekilde görüldüğü gibi çizim üzerinde boyama yapılmasına rağmen, boyama şekli etkilememiştir. Çizgi dışında yer alan artık boyalar seçilerek Arrow (Ok) ile taşındığında, ovale ait kalıbın oluştuğunu görülür.



Yukarıdaki şekilde görüldüğü gibi Paint Behind (Arkasını Boya) modu ile yapılan boyamada şekil hiç etkilenmemiştir. Ancak yapılan boyamada şekil altında kalan boyanın yok olduğu ve oval şekle ait baskının bu alanda olduğu gözlemlenir.

#### Şekil 11.2.14.5. Taban Boyama Modu Ekranları

**Not :** Paint Behin fırça modu kullanılırken baskısı çıkarılacak şekil çizgilerinin olmasına dikkat edilir. Aksi halde baskısı çıkarılacak şeklin dolgu rengi ile fırçaya ait renk aynı olduğunda renkler karışacak ve tek bir çizim nesnesiymiş gibi davranış sergileyecektir. Bu gibi durumlarda ise baskı çıkarılmayacaktır.

**4. Seçim Boyama Modu :** Adından da anlaşıldığı gibi, sadece seçim yapılan bölge üzerinde boyama gerçekleştirir. Bu mod ile boyama yapmak için önce arrow(ok) yada (kement) ile şekil üzerinde boyanacak yer belirtilmelidir.



Şekilde gösterildiği gibi lasso (kement) ile boyama yapılacak alan belirlenmiştir. Seçim boyama modu seçilerek bu alan içerisinde herhangi bir yer mouse hareketleri ile boyanabilir. Boyama göstergesi bu alanın dışına taşırılsa bile boyama işlemi gerçekleşmez.



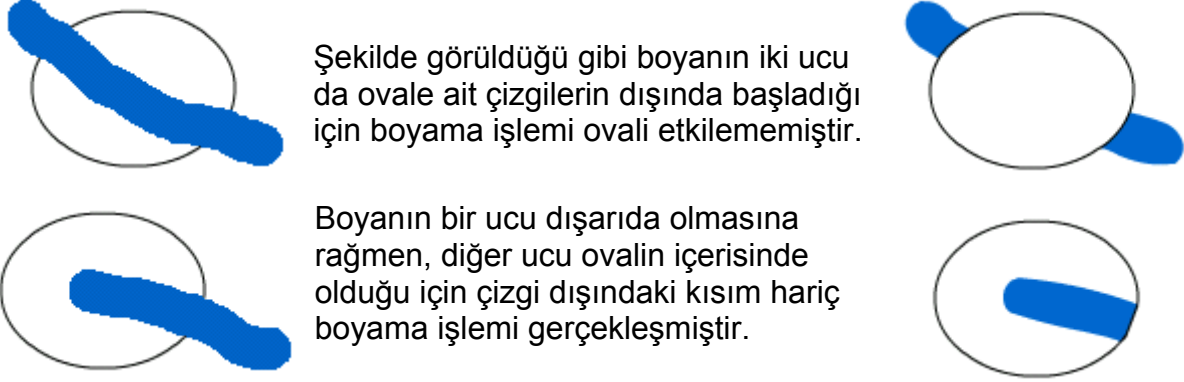
Şekilde, alan içerisindeki boyama işlemi gösterilmiştir. Bu modda boyama yapılırken, seçilen alanın dışı boyanmaya çalışılsa bile, çizim bu boyamadan etkilenmez.



Sonuç olarak sadece işaretlenen alanda yapılan boyama işlemi görülecektir.

#### Şekil 11.2.14.6. Seçim Boyama Modu Ekranları

**5. İç Bölge Boyama Modu :** Bu modun asıl kullanım amacı dışarı taşıma yapmadan bir nesnenin içerisini boyamaktır. Bu mod kullanılırken dikkat edilmesi gereken husus, boyanın bir kısmının şekil çizgileri içerisinde olmasıdır. Bu şekilde boyanın bir kısmı şeklin dışına taşımış olsa bile sadece şekil içerisinde kalan boya işleme girer. Ancak boyanın iki ucu da şeklin dışında kalıyorsa, bu boyama şekli etkilemeyecek şeklin dışında kalacaktır.

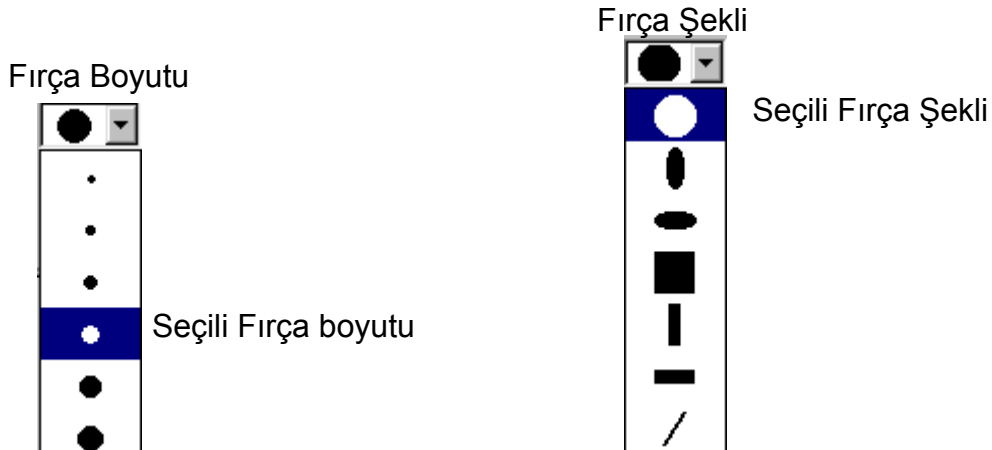


Şekil 11.2.14.7. İç Bölge Boyama Modu Ekranları

#### Fırça Genişliği ve Fırça Şeklinin Düzenlenmesi :

Bazen boyamak istenilen şekil çok küçük olabilir. Kullanılan fırçanın kalınlığı bu alanda rahat hareket edemez ve iş zorlaşabilir. Bu gibi durumlarda fırçanın büyüklüğünü boyanacak şeklin büyüklüğüne göre düzenlenerek işlem kolaylaştırılabilir. Ayrıca boyama işlemi oval hatlarla yapma gibi bir zorunlulukta bulunmaz. Fırçanıza ait şekil değiştirilebilir.

Fırçaya ait şekli değiştirmek için Brush Size (Fırça Boyutu) açılır barı tıklanılır ve boyama için uygun bir boyut seçilir. Boyama işlemi rahat bir şekilde gerçekleştirebilmek için fırça tipi değiştirilebilir. Bu işlemi gerçekleştirmek için Brush Shape (Fırça Şekli) açılır barı tıklanılır ve fırça için uygun bir fırça şekli seçilir.



Şekil 11.2.14.8. Fırça Boyutu ve Fırça Şekli Ekranı

Şekilde görülen açılır barlara tıklanıldığında; küçükten büyüğe doğru sıralanan fırça büyüklükleri ve oval, elips, dikdörtgen, çizgi gibi fırça şekilleri seçilerek şekli boyamak için kullanılabilir.

**Lock Fill (Dolgu Kilitle) :** Brush (fırça) ve Paint Bucket (Boya Kovası) ile kullanılan bir biçim aracıdır. Bu aracın görevi dolgu rengini kilitlemektir. Genellikle Gradyan diye isimlendirilen, her tarafında aynı özelliği göstermeyen renkler için kullanılır. Ayrıca bu özellikle Flash sayfasına dışardan eklenmiş bir bitmap resmini dolgu olarak kullanmak için de kullanılır.

#### 11.2.15. INK BOTTLE (Mürekkep Şişesi):

Cisimlere ait çerçeve rengi ve çizgi rengini ayarlar. Daha önce öğrenilen Flash çizim nesnelerinin tümü temelde iki esas üzerine kurulmuştur. Bunlar; nesneye ait çizgi ve dolgudur. Örneğin sahne içerisine çizilen bir dikdörtgen şekil temelde bu iki esastan oluşur.

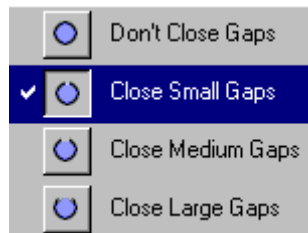
Ink Bottle (Mürekkep şişesi) çizilen şekle ait çizgi rengini seçilen renk ile değiştirir. Flash nesnesine ait çizginin rengini değiştirmek için önce Stroke Color (Vuruş – Vurgu Rengi) alanından çizgi rengini belirlemek gerekir. Seçilen rengi çizime uygulamak için şekle ait çizgi üzerine mürekkep şişesinin göstergesi ile tıklanılması yeterlidir.

#### 11.2.16. PAINT BUCKET (Boya Kovası)

Kapalı şekillerin içerisini boyamak için kullanılan araçtır. Ink Bottle (Mürekkep Şişesi)'da olduğu gibi bir kullanıma sahiptir. Bu açıdan sadece nesnelerin içerisini belli bir renk ile doldurmakla kalmaz aynı zamanda bir dolgu renginin başka bir renk ile değiştirilmesini de sağlayabilir. Bu araç değişik dört modda çalıştırılabilir. Bu modlar kullanılarak kapalı olmayan şekillerin içerisi de boyanabilir.

#### 11.2.17. Boya Kovası ile kullanılan biçimlendirme araçları:

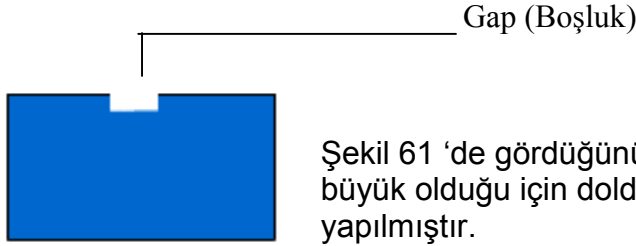
**Gap Size (Boşluk Boyutu):** Paint Bucket nesnelerin içerisini belirtilen renk ile doldurma işlemini değişik dört mod ile gerçekleştirir. Bu modlar, şekildeki kapalı olmayan alana göre belirlenir. Bu biçimlendirme modları aşağıda açıklanmıştır.



Paint Brush programından hatırlayacağınız gibi, kapalı olmayan nesnelerin içi boyanmak istenildiğinde bütün çalışma alanı aynı renge boyanıyordu. Flash'de; bu durumu kendiniz belirleyebilirsiniz. Eğer şeklin kapalı olmaması durumunda boyama işleminin gerçekleştirilmesini istenmiyorsanız; Don't Close Gaps modunu kullanabilirsiniz.

Şekil 11.2.17.1. Gap Size Boya Kovası Modu Ekranı

Bu mod ile sadece kapalı cisimler üzerinde boyama gerçekleştirilir. Kenarlarında sadece küçük boşluklar bulunan şekilleri boyamak için, Close Small Gaps seçeneği, orta çapta boşluk içerenleri boyaması için, Close Medium Gaps ve büyük çapta aralıklar içeren şekilleri boyaması için de Close Large Gaps modları kullanılabilir.



Şekil 61 'de gördüğünüz dikdörtgen şekline ait çizgi aralıkları büyük olduğu için doldurma işlemi ancak Close Large Gaps ile yapılmıştır.

Şekil 11.2.17.2. Gap Size Örnek Ekranı



**Lock Fill (Dolguyu Kilitle)** : Brush (Fırça) ve Paint Bucket (Boya Kovası) ile kullanılan bir biçim aracıdır. Bu aracın görevi dolgu rengini kilitlemektir. Genellikle Gradyan olarak isimlendirilen, her tarafında aynı özelliği göstermeyen renkler için kullanılır. Ayrıca bu özellik, Flash sayfasına dışardan eklenmiş bir bitmap resmi içinde kullanılabilir.



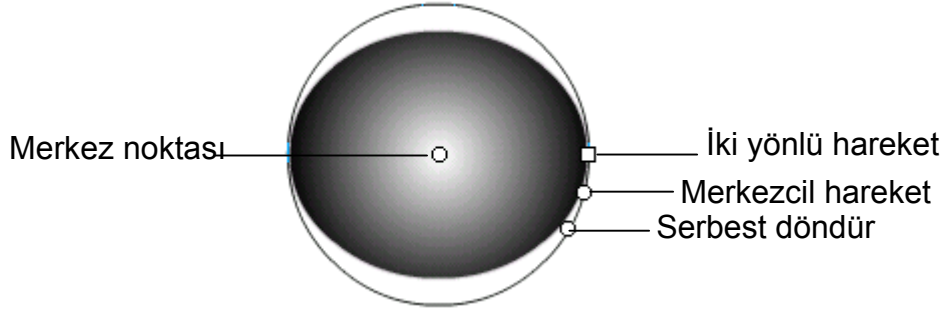
**Transform Fill (Dolguyu Dönüştür)** : İçerisindeki dolgu, gradyan oluşan bir şekil veya dışarıdan eklenmiş bir bitmap resminin, içerisinde değişiklik yapmak için kullanılan biçimlendirme aracıdır. Bu araç kullanılarak Gradyan içerisindeki renk tonu merkezden itibaren dağıtılabilir. Gradyana ait merkez değiştirilebilir.



Şekil 11.2.17.3. Transform Fill Ekranı

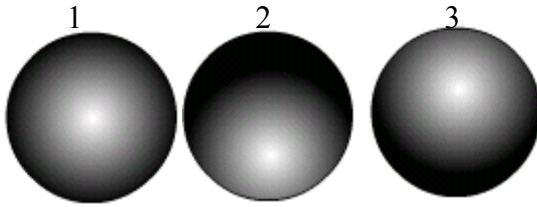
1. şekilde görülen oval şekle, Paint Bucket aracı kullanılarak gradyan dolgu verilmiştir. Yardımcı araçlardan Transform Fill (dolguyu dönüştür) seçeneği tıklanıldığında, gradyanın merkezini gösteren renk dönüştürücünün, şekil üzerinde belirdiği gözlenir. Merkez noktası mouse ile 2. şekildeki gibi sürüklendiğinde, gradyana ait dolgunun değiştiği gözlenir. Bu şekilde Transform fill (dolguyu dönüştür) aracının oluşturduğu diğer referans noktalar mouse ile hareketlendirilerek dolguda değişiklik yapılabilir. Aşağıda referans noktalar detayları ile anlatılmıştır.





Şekil 11.2.17.4. Referans Noktalar

**Merkez Noktası** : Daha önce de belirtildiği gibi gradyanın merkezini belirten noktadır. Bu noktada hareket belirtilerek gradyanın merkezi değiştirilebilir.



Şekilde görüldüğü gibi, 1. oval şekilde gradyanın merkezi ortada, 2. oval şekilde alta ve 3. oval şekilde üsttedir.

**İki Yönlü Hareket** : Söz konusu nokta, bu tür bir hareket yaptığı için bu isim verilmiştir. Bu nokta sürüklenerek gradyan, merkeze yaklaştırılır veya uzaklaştırılır. Yakınlaştırıldığında : iki kenar şeklin merkezinde yoğunlaşacağı için, bu iki kenarda kararma gözlenecektir. Bu nokta merkezden dışa doğru çekildiğinde ise, merkezde yoğunlaşan parlama bu iki kenara doğru yayılacaktır.

**Serbest Döndür** : Söz konusu bu nokta, birden fazla amaç için kullanılabilir. Şeklin merkezi etrafında döndürülerek gradyan da değişiklik yapabildiği gibi, gradyanı merkeze doğru toplayıp veya merkezden uzaklaştırarak da, değişiklik yapılabilir.

#### 11.2.18. DROPPER (Damlalık):

Dropper (damlalık), kullanılan herhangi bir rengin unutulması halinde kullanıcıya rehberlik yapar. Kısaca unutulmuş rengi tespit eder. Flash objeleri temelde iki unsur için renk kullanır. Bunlardan birincisi çizgi rengi ikincisi ise nesnelerin iç bölgesini oluşturan dolgu rengidir. Unutulan eğer bir çizgi rengi ise, dropper göstergesini çizgi üzerine tıklamak yeterlidir. Aynı işlem dolgu içinde yapılır.

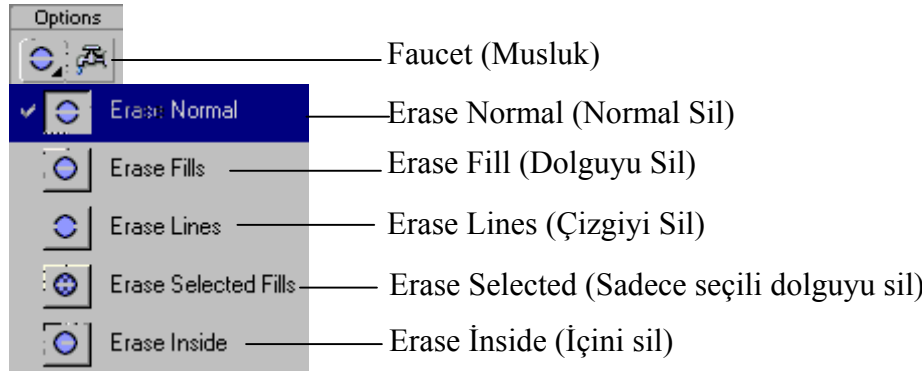
Dropper (Damlalık)'la çizgi rengi tespit ettiriliyorsa, renk tespit edildikten sonra Ink bottle (Mürekkep Şişesi) aracı aktif hale getirilerek çizgi rengi Stroke Color (Vuruş Rengi) alanında aktif kılar. Eğer tespit ettirilen renk, bir dolgu rengi ise Dropper (Damlalık), Paint Bucket (Boya Kovası) 'ı aktif hale getirecek ve fill color (Dolgu Rengi)'da bu rengi aktif yapar.

### 11.2.19. ERASER (Silgi):

Çizimler üzerinde silme işlemi gerçekleştiren araçtır. Çizimler üzerinde silme işlemi gerçekleştirirken tıpkı bir kağıt üzerinden bir yazının silinmesi gibi hareketler kullanılır. Eraser (Silgi) aracına yardımcı araçlar kullanılarak, silme işlemi beş değişik moda gerçekleştirilebilir.

### 11.2.20. Eraser (Silgi) ile kullanılan biçimlendirme araçları :

Eraser Mode (Silgi Modu): Eraser (Silgi ) ile bir çizimi silerken beş değişik silme modu kullanılabilir. Silme işlemi yapılacak çizimin hassasiyetine göre bu modlardan uygun olanı seçilerek silme işlemi yapılabilir. Bu silgi modları aşağıda detayları ile anlatılmıştır.



Şekil 11.2.20.1. Eraser Mod Ekranı

**a) Erase Normal (Normal Sil):** Bütün dolgular ve çizgiler üzerinde silme işlemi gerçekleştirir. Silme işlemi, kağıt üzerinden yazıyı silme işlemine benzer. Mouse'un hareketleri ile silme gerçekleştirilir. Silgiye ait göstergenin sadece kendi alanı kadar bir yer silmesi isteniyorsa, gösterge ile şekil üzerinde bir kez tıklanılması yeterlidir.

**b) Erase Fill (Dolguyu Sil):** Sadece dolguyu silmek için kullanılan moddur. Silgi bu modda iken çizgi üzerinde silme işlemi gerçekleştirilmez.

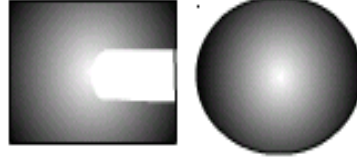
**c) Erase Lines (Çizgiyi Sil):** Sadece çizgileri silmek için kullanılan moddur. Silgi bu modda iken dolgu üzerinde silme işlemi gerçekleştirilmez.

**d) Erase Selected Fills (Sadece Seçili Dolguyu Sil):** Sadece seçilen bir dolgu alanında silme işlemi gerçekleştirir. Bu modda silme işlemi gerçekleştirmek için, önce şekil içerisinde yer alan ve silinmek istenen bölgeyi içeren dolgu seçilmelidir. Seçme işlemi, Arrow (ok) ya da lasso ( kement) araçlarından herhangi birisi ile sağlanabilir.

Bu mod ile silme işlemi gerçekleştirilirken, silgi göstergesi seçili olmayan bir dolgu üzerine kaydırılırsa bile, dolgunun silinmediği gözlemlenir. Ayrıca bu modda seçili olan bir çizgiyi içerse de, çizgi silme işleminden etkilenmez.

**e) Erase Inside (İçini sil):** Sadece nesnelere içerisinde bulunan dolguyu siler. Erase Fill (Dolguyu Sil) moduna benzer bir mod olsa bile, kullanım amaçları farklıdır. Şimdi bu iki mod arasındaki farkı küçük bir örnekle inceleyelim.

Aşağıdaki şekilde silgi, Erase Inside (içini Sil) modunda iken, silgi göstergesi kare şeklin içerisinden çemberin dışına kadar sürüklenir. Bu silme işleminden sadece kareye ait dolgu etkilenir.



Şekil 11.2.20.2. Eraser Kullanımı Örnek-1

Aynı işlem, silginin Erase Fill (Dolguyu Sil) modunda yapıldığında da, hem kareye ait dolgunun hem de çembere ait dolgunun silindiği görülür.



Şekil 11.2.20.3. Eraser Kullanımı Örnek-2

Silgi, Erase Inside (içini sil) modunda iken, silme işlemine karenin dışında bir alandan başlayıp, karenin içerisindeki dolguya doğru bir sürükleme yapılsaydı, dolgunun silinmediği görülür.

**Faucet (Musluk)** : Eraser (Silgi) aracına ait tanıttığımız beş adet serbest silme modunun yanı sıra seçili öğenin tümünü silmeye yarayan bir silme seçeneği de Faucet (Musluk)'dur. Bu araca ait gösterge ile herhangi bir çizgi yada dolgu üzerine tıklanıldığında, çizginin yada dolgunun tümü silinir.

**Eraser (Silgi) şeklinin değiştirilmesi** : Flash ile yapılan çizimlerde çok hassas silme işlemi yapılması gerekebilir. Bunun için silgiye ait şekli değiştirmek ve silinecek bölgenin hassasiyetine göre bir şekil seçmek gerekir. Bu işlem için silgi aracına ait silgi şekilleri kullanılabilir.



Şekil 11.2.20.4. Eraser Şekilleri

Flashda silinecek bölgenin hassasiyetine göre oluşturulmuş oval ve kare şeklinde silgi şekilleri mevcuttur. Açılır menü barından ihtiyaca göre istenilen büyüklükte bir seçim yapılarak serbest silme modları ile silme işlemi gerçekleştirilebilir.

Flash araçları sahne içerisinde doğrudan bir nesnenin oluşması veya değiştirilmesi için çeşitli etkiler oluşturur. Bu araçların yanı sıra sahneye göz atmak veya sahneyi yakınlaştırıp uzaklaştırmak için çeşitli seçenekler sunulur. Flash 5'de çizim (drawing), görünüm (view) ve renk (color) araçları birbirlerinden ayrılırlar. Bu üç araç kutusunun ortak kullandığı yer ise seçenekler (options) bölümüdür.

Aşağıda çizim araç kutusunun ikinci bölümü olan View (Görünüm) içerisindeki araçların özellikleri anlatılmıştır.

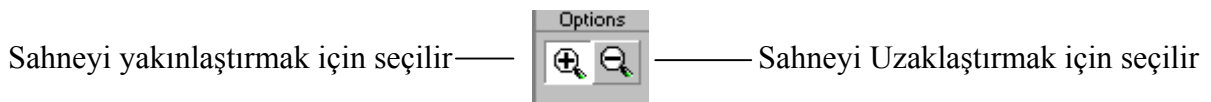


**HAND (EI):** Flash çalışma sayfasını hareket ettirmek için kullanılan araçtır. Amaç, çalışma sayfası üzerinde kullanıcının hakimiyetini sağlamaktır. Eğer sayfa büyüteç ile yakınlaştırılırsa, sayfanın her yerinde bu tür hareketlerle hakimiyet kurulabilir.



**Magnifier (Büyüteç) :** Flash çalışma sayfasını yakınlaştırmak ya da uzaklaştırmak için kullanılan araçtır. Sayfayı % 18 ile %2000 oranında yakınlaştırır.

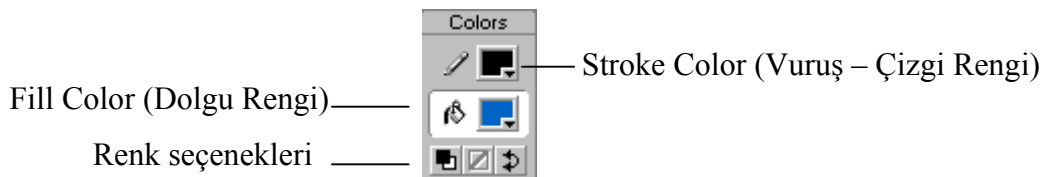
Büyüteç işareti üzerine tıklanıldığında Options (Seçenekler) bölümünde yer alan yakınlaştırma yardımcı seçeneği devreye girer. Bu seçenek aktifken sahne üzerinde tıklanıldığında aktif sahne büyüklüğünün iki katına çıktığı görülür. Her tıklayış bu büyüklüğü iki katına çıkarır. Aynı şekilde uzaklaştırma seçeneği işaretlenerek sahnenin orantılı bir şekilde uzaklaştırılması sağlanabiliriz



Şekil 11.2.20.5. Büyüteç Ekranı

### 11.2.21. COLORS (Renkler ) Ve Özellikleri

Flash nesnelere temelde iki unsurdan oluşur. Bunlar; çizim nesnesine ait dolgu ve çizgi'dir. Dolgu ve çizgiyi temsil eden renkler bütün araçlar için ortak kullanılır.

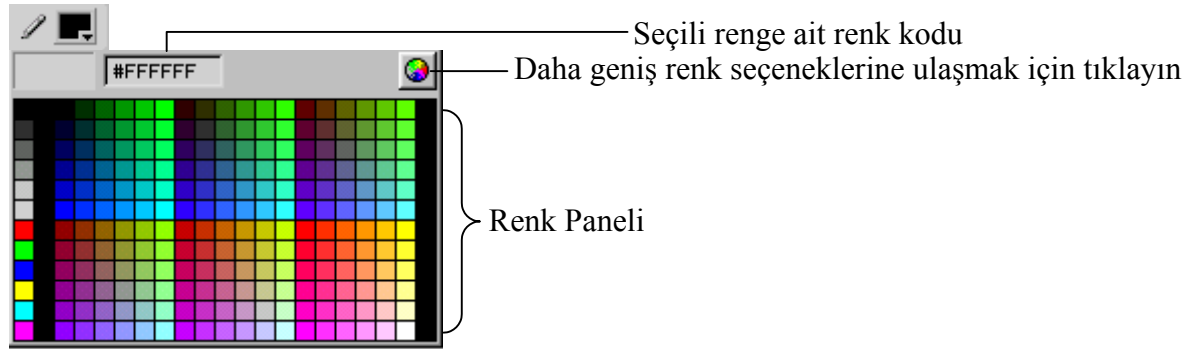


Şekil 11.2.21.1. Renk Araç Kutusu

### 11.2.22. STROKE COLOR (Çizgi Rengi):

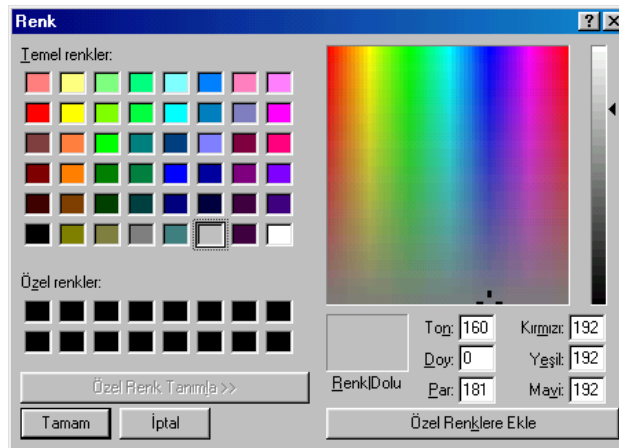
Flash çizimlerine ait çizgi rengini temsil eder. Çizim araçları kullanılarak oluşturulan şekillerin hemen hemen hepsi temelde çizgiyi ve doğal olarak çizgi rengini kullanır. Dikdörtgen, Oval gibi araçlarda çerçeve olarak çizgi rengini kullanır. Dikdörtgen, Oval gibi araçlar çerçeve olarak ekrana gelen Stroke, Çizgi ve Kalem'i doğrudan kullanılır.

Çizim için kullanılacak araç seçildikten sonra Stroke Color (Çizgi Rengi) seçeneği tıklanıldığında renk paletinin açıldığı görülür.



Şekil 11.2.22.1. Renk Paleti Ekranı

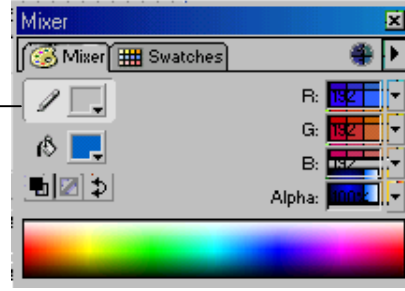
Renk paneli içerisinde herhangi bir renk seçilebileceği gibi panel dışında herhangi bir şekil üzerine tıklayarak da renk seçimi gerçekleştirilebilir. Renk seçim göstergesi Dropper (Damlalık)'a benzer. Seçilen renk kodu renk paneli içerisinde gösterilir. Örneğin; Panel içerisinde seçilen siyah renge ait renk kodu #000000'dır. İstenilen herhangi bir renk seçimi için renk kodunun bu alan içerisine yazılması da yeterlidir. Renk paleti içerisinde kullanılmak istenilen renk mevcut değilse; panelin sağ üst köşesinde yer alan düğme tıklanılarak geniş renk seçeneklerinin gelmesi sağlanarak sisteme ait renk seçenekleri açılabilir.



Şekil 11.2.22.2. Renk Paneli Ekranı

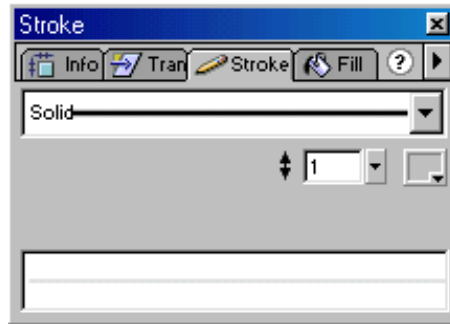
Renk kuşağı üzerindeki gösterge sürüklenerek yeni bir renk seçimi gerçekleştirilebilir. Şekil 11.22.2.2'de verilen sistem renk seçenekleri kullanılarak yeni renkler oluşturulabilir, oluşturulan renkler renk paletine eklenerek kullanılabilir. Çizgi rengini düzenlemek için Launcher (İş Başlatıcı)'dan Mixer (Mikser) seçeneği tıklanılır.

Çizgi rengini belirlemek için tıklayın



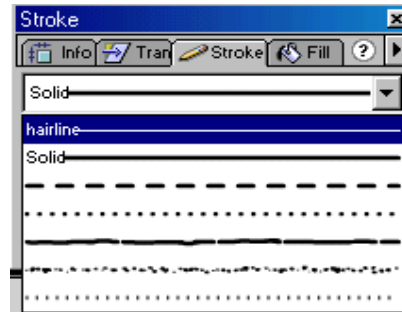
Şekil 11.2.22.3. Renk Kuşağı Ekranı

Mikser panelinde yer alan kalem işareti tıklanılarak renk seçimi gerçekleştirilebilir. Aynı zamanda temel renklerin karıştırılması sağlanıp yeni renkler üretilebilir. Bunun için Red (Kırmızı), Green (Yeşil) ve Blue (Mavi) alanlarına temel renklere ait tonlar içeren kodlar girilmesi gerekiyor. Alpha alanında yer alan 0 ile 100 arasındaki ifade ise rengin koyu yada açık tonlarını belirler. Çizgi renginin düzenlenebileceği bir başka panel ise Info (Bilgi) panelidir. Bu panel içerisinde yer alan Stroke (Vuruş – Çizgi) bölümü kullanılarak çizgi rengi tanımlanabilir. Bunun için Launcher (iş Başlatıcı)'dan seçenek tıklanır.



Şekil 11.2.22.4. Stroke Ekranı

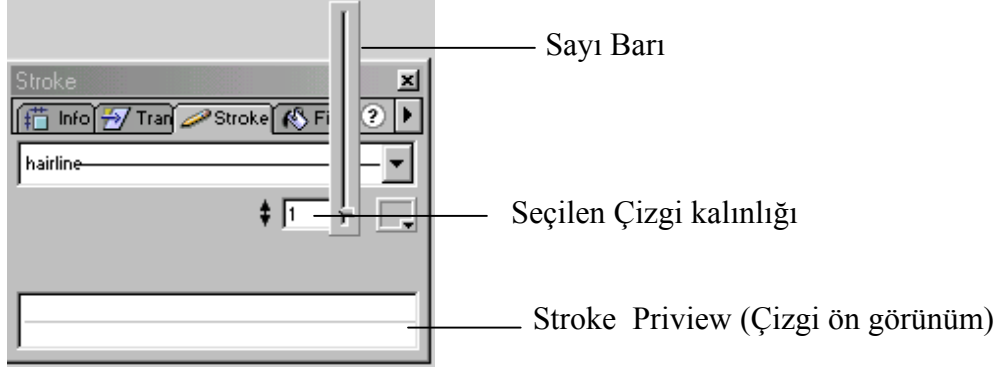
Stroke (Vuruş – Çizgi) panelinde yer alan renk seçeneği tıklanılarak çizgi için bir renk tanımı yapılabilir. Bu panel çizgiye ait bütün seçenekleri tek bir panelde toplar. Sadece bu panel kullanılarak çizgi ile ilgili bütün düzenlemeler gerçekleştirilebilir. Burada yapılan tanımlamaların tümü çizgiyi kullanan araçlar için ortak olur. Aşağıda bu panel detayları ile incelenmiştir.



Şekil 11.2.22.5. Stroke Ekranı

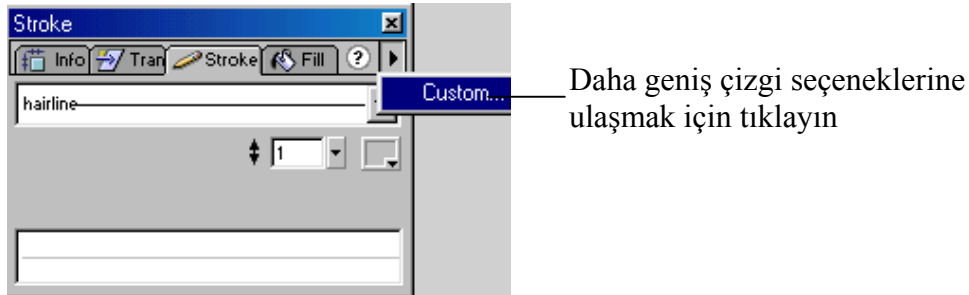
Panele ait birinci seçenek olan Stroke Style (Vuruş – Çizgi Rengi Stili) çizgiye ait stili temsil eder. Bu alanda bulunan çizgi stillerinden herhangi birini çizgi için belirlenebilir. Yapılan bu seçimden çizgiyi kullanan bütün araçlar etkilenir.

Stroke (Vuruş – Çizgi) panelinde yer alan ikinci seçenek ise Stroke Height (Çizgi Yüksekliği) 'dir. Bu seçenek kullanılarak çizgi kalınlığı düzenlenebilir. Çizgi kalınlığını sayı barı kullanılarak değiştirilebilir. Aynı şekilde çizgi kalınlık değeri doğrudan yazılarak da belirlenebilir. Bu değer 0,1 ile 10 arasında bir değerdir. Bu değerler dışında yazılan sayısal değerlerde Flash'ın uyarı mesajı ile karşılaşılır.

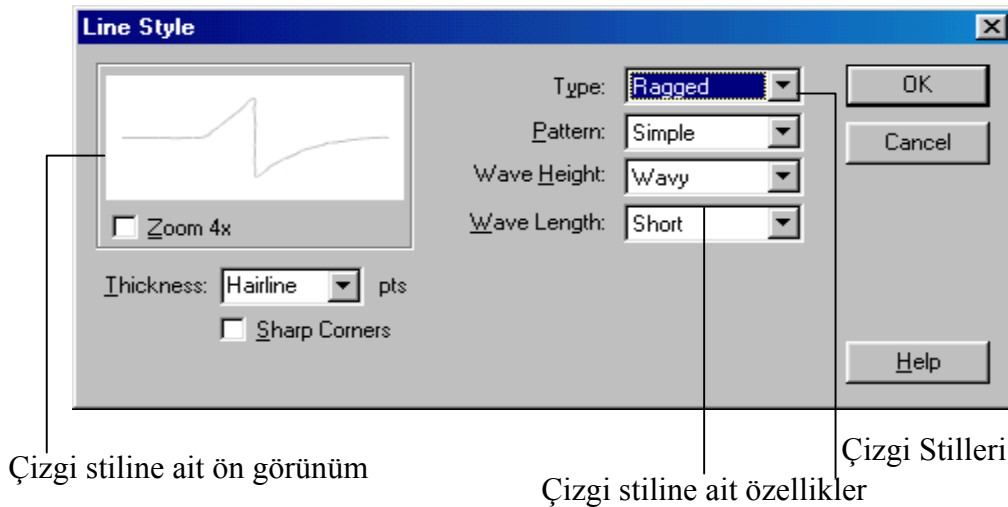


Şekil 11.2.22.6. Stroke Height Ekranı

Seçilen çizgi kalınlığı, çizgi stili ve çizgi rengi Stroke Preview (Çizgi ön görünüm) alanında hemen görüntülenir. Bu ekranda seçilen yeni değerlere göre oluşan çizgi anında incelenir. Çizgi ile ilgili ayrıntılı seçeneklere ulaşmak isteniliyorsa, panele ait gelişmiş düğmesine tıklanılır.



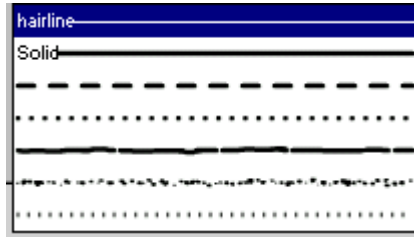
Şekil 11.2.22.7. Stroke Ekranı



Şekil 11.2.22.8. Line Still Ekranı

Bu alanda, altı temel çizgi stili yer alır. Seçilen çizgi stili ile ilgili özellikler hemen altında aktif duruma geçer. Bu stiller ile ilgili açıklamalar aşağıda anlatılmıştır.

- 1. Solid (Kati) :** Çizginin en temel stilidir. Çizginin düz bir şekilde çizimini sağlar. Buradaki düz kelimesi çizgiye ait doğrultuyu değil çizginin biçimini ifade etmek içindir.
- 2. Dashed (Tireli) :** Çizginin tireli bir şekilde, kesik kesik çizilmesini sağlar.
- 3. Dotted (Noktalı) :** Çizginin noktalardan oluşmasını sağlar.
- 4. Ragged (Kıvrıklı) :** Çizginin kenarlarının eğri bir şekilde oluşmasını sağlar. Bir kağıt parçasını elinizle yırttığınızda, yırtık kenarlarında oluşan görünüme benzer bir görünüm içerir.
- 5. Hatched (Kompaslı) :** Çizginin, dikine çizilmiş küçük çizgilerden oluşmasını sağlar. Görünümü, bahçeyi çeviren çit görünümündedir.
- 6. Stipple (Kirli) :** Çizginin rasgele büyüklükte noktalardan oluşmasını sağlar. Burada dikkat edilmesi gereken husus noktalar dotted'daki noktalar gibi düz değildir. Bu stil ile çizilen çizgi, kum ya da toprak dökülerek oluşturulmuş çizgi görünümündedir. Şekil 11.2.22.9.'da stiller kullanılarak çizilen çizgiler yer almaktadır.



Şekil 11.2.22.9. Çizgi Stilleri Ekranı

Seçilen stile ait özellikler değiştirilebilir. Bu işlem için stil özellikleri kullanılır.

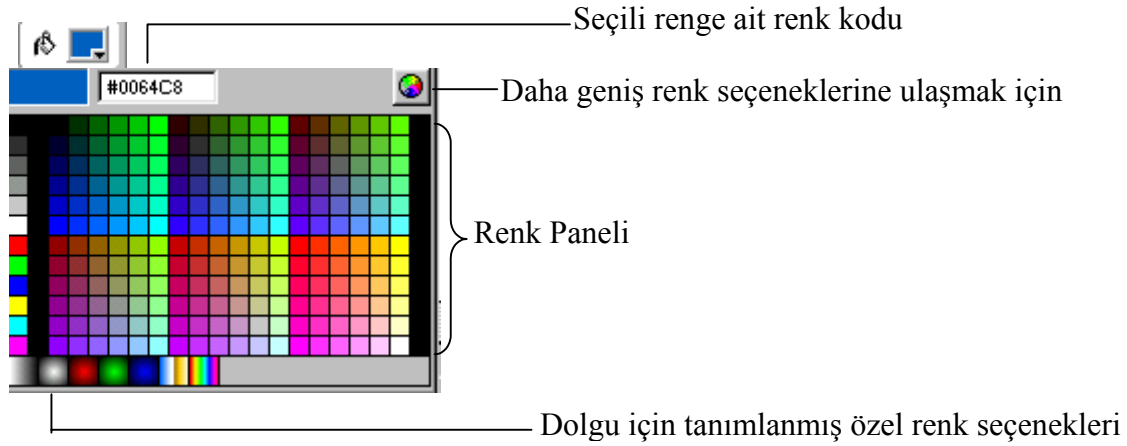
**Not :** Stil özellikleri penceresinde yer alan Sharp Corners seçeneği işaretlenerek, çizgi kenarlarının keskin bir şekilde çizimi sağlanabilir. Ayrıca bu pencerede yer alan Zoom 4 x seçeneği, seçilen stile ait ön görünümü dört kat büyütür. Bu işlemle seçilen stili daha yakından görme imkanı sağlanır.

### 11.2.23. FİLL COLOR (Dolgu Rengi) :

Çizim nesnelerindeki oluşturulan şekillerin içini dolduran renklerdir. Oval ve dikdörtgen şekilleri dolguyu kullandıkları için seçilen dolgu rengi çizim esnasında kullanılır. Bunun yanı sıra Fırça'da dolgu rengini kullanarak boyama işlemi gerçekleştirir. Çizgi, kalem ve bezier kalem doğrudan dolgu rengini kullanmazlar. Ancak bu araçlar yardımı ile kapalı şekiller çizildikten sonra içleri boya kovası kullanılarak dolgulu hale getirilebilir.

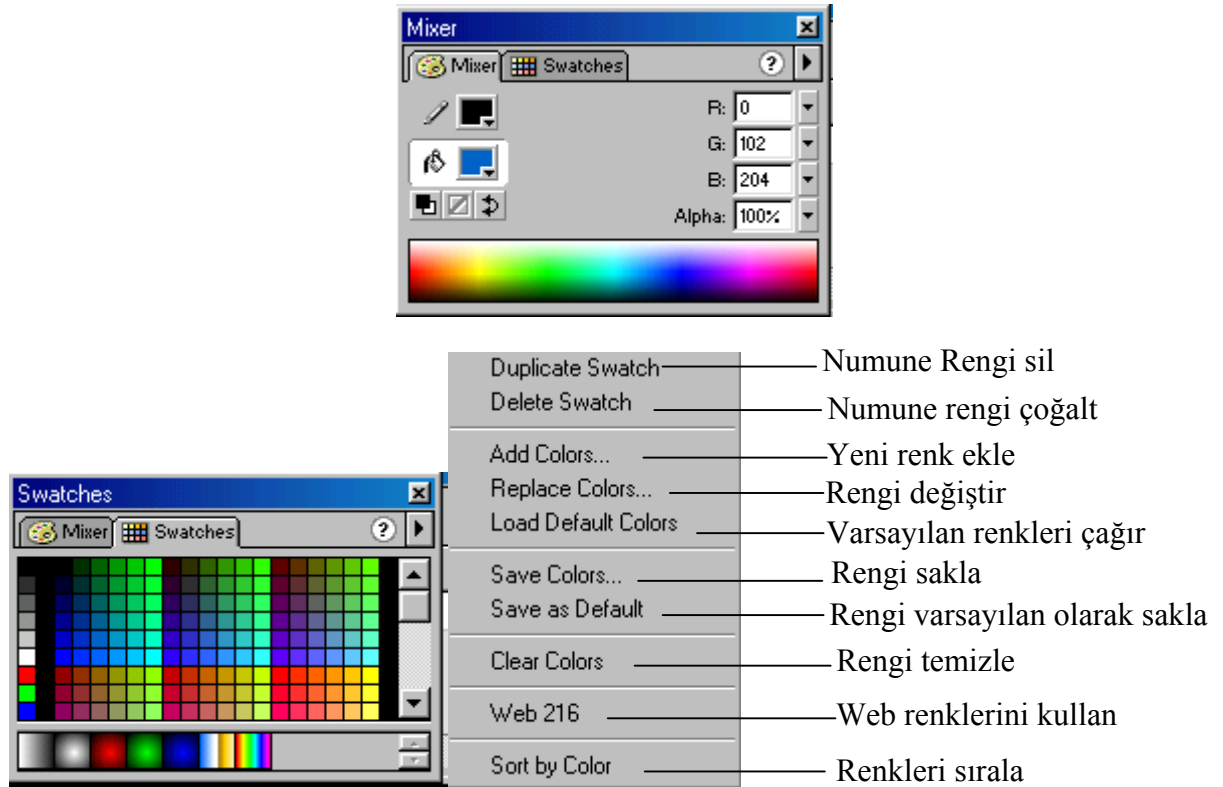
Dolgu rengi çizgi rengi ile aynı renk seçeneklerini kullanır. Ancak dolguya ait renk seçenekleri daha geniştir. Kaldı ki çizgi rengi olarak sadece tek bir renk kullanıldığı halde dolgu olarak birden fazla renk aynı anda kullanılabilir, hatta resimler dolgu olarak belirlenebilir. Aşağıda dolgu renkleri ve özelliklerini detayları ile açıklanmıştır.





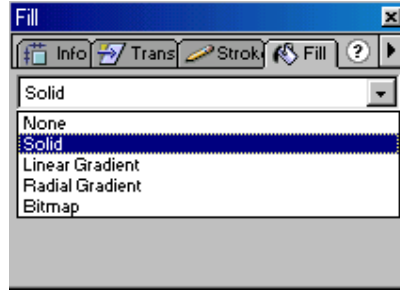
Şekil 11.2.23.1. Dolgu Rengi Ekranı

Şekilde gösterildiği gibi dolgu rengine ait bütün özellikler çizgi rengi ile aynıdır. Dolgu rengi çizgiden farklı olarak tanımlı renklere sahiptir. Bu renkler Gradient diye isimlendirilen birden fazla rengin birleşmesi ve yoğunluğu ile oluşturulmuş özel renk seçenekleridir. Dolgu renklerinin düzenlenebileceği bir başka seçenek de Mixer (Mikser)'dir. Çizgi renklerinin düzenlenmesinde olduğu gibi mixer panelini açmak için launcher'dan mixer seçeneğini tıklanılır. Mixer (Mikser) paneli kullanılarak dolgu rengi tanımlanabilir. Ayrıca Swatcher (Numune) Paneli tıklanılarak bu alanda da renk seçimi gerçekleştirilebilir. Ancak bu panelin esas kullanım amacı farklıdır. Adından da anlaşılacağı gibi numune renkler tanımlanarak kullanımını sağlayan bir paneldir.



Şekil 11.2.23.2. Mixer ve Swatches Ekranı

Add Colors (renkleri Ekle) seçeneği kullanılarak Flash renk ayar dosyasından veya renk paletinden herhangi bir renk çağırılabilir. Ayrıca bu seçenek kullanılarak Gif formatlı bir resim dosyası dolgu rengi olarak belirlenebilir. Dolguya ait geniş renk seçeneklerini kullanmak için; Fill (Dolgu) paneli de kullanılabilir. Dolgu rengine ait bütün renk seçeneklerinin kullanıldığı bu panel açılarak geniş renk seçeneklerine erişilir. Bu paneli açmak için Launcher'dan Info (bilgi) seçeneği tıklanılır. Açılan panel düzeninden Fill paneli seçilir. Fill paneli içerisinde yer alan beş değişik renk belirleme kategorisinden herhangi birini tıklanılarak renk seçenekleri genişletilebilir.



Şekil 11.2.23.3. Fill Paneli Ekranı

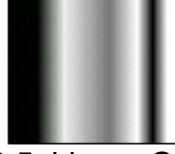
Fill (dolgu) paneli içerisinde yer alan beş değişik renk belirleme kategorisinden herhangi biri tıklanılarak renk seçenekleri genişletilebilir. Aşağıda renk kategorileri; detayları ile açıklanmıştır.

**Solid** : Bu renk seçeneği ile sadece düz renkleri kullanma şansı vardır. Daha önce çizgi renkleri oluşturulurken kullanılan renkler ise aynı özelliği taşıyan renklerdir. Renk seçeneği için Solid (Düz) ifadesinin kullanılmasının sebebi, tek renkten oluşmasından kaynaklanır. Dolayısı ile bu renk seçeneği dolgunun her tarafında aynı rengi temsil eder.

**Linear Gradient (Doğrusal Eğilimli)** : Birden fazla rengi dolgu içerisinde belirlenen alan doğrultusunda dolduran renk seçeneğidir. Renge ait seçenek alanına tıklanılarak yeni bir renk eklenebilir. Tanımlanan renklerin dolgu içerisinde ne kadar bir alanda kullanılacağı ve diğer renge geçileceği renk göstergesi sürüklenerek belirlenebilir. Şekilde gösterildiği gibi Fill paneli içerisinde Linear Gradient renk seçeneği seçilmiştir. Bu renge ait seçenek olan Gradient Range ( Doğrusal Aralık) alanında boş yerlere tıklanarak beş renk tanımlanmıştır. Bu renklerin dolgu içerisinde kullanım aralığı mouse göstergesi sürüklenerek belirlenmiştir.



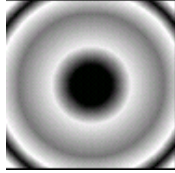
Şekil 11.2.23.4. Çizgi Stilleri Ekranı



Şekil 11.2.23.5. Linear Gradient Ekranı

Şekilde tanımlanan renk seçenekleri kullanılarak oluşturulan dikdörtgen bir şekil görülmektedir. Renkler arasındaki geçiş alanlarına dikkat edilirse tanımlanan renk aralıkları ile eşit büyüklükte bir dağılıma sahiptir.

**Radial Gradient (Işınsal Eğimli) :** Linear gradient renk seçeneği ile aynı özelliğe sahiptir. Ancak bu renk seçeneğinde renkler güneş ışınlarına benzer bir şekilde oval olarak dağıtmıştır.

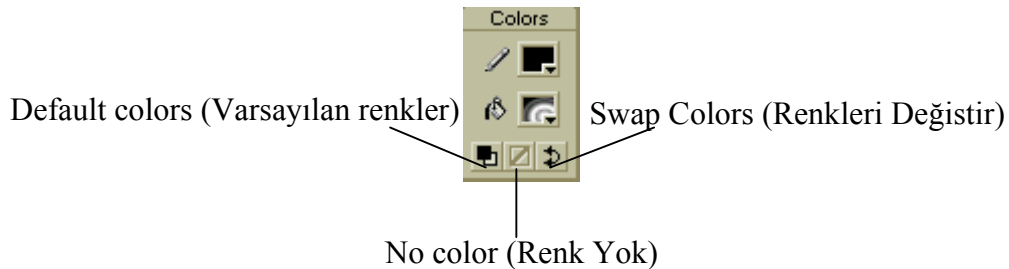


Şekil 11.2.23.6. Linear Gradient Ekranı

**Bitmap (Bit işleme Resmi):** Dolgu olarak resimlerin kullanımını sağlar. Dışarıdan ithal edilen resmin ya da kopyala yapıştır yöntemi ile filme dahil edilen resmin dolgu olarak kullanılmasını sağlar. Filme eklenen resmin küçük bir ön görünümü bu alanda gösterilir. Bu alandan resim seçilerek dolgu olarak kullanılabilir. Şekilde gösterildiği gibi çeşitli resimler film içerisine dahil edilmiştir. Dahil edilen bu resimler Bitmap resim seçeneği içerisinde gösterilmiştir. Bu resimlerden herhangi birinin üzerine tıklanılarak dolgu olarak belirlenebilir.

### 11.2.24. RENK SEÇENEKLERİ VE ÖZELLİKLERİ:

Çizgi ve dolgu renkleri iki temel renk seçeneğinin farklı özellikleri olduğu gibi birbirleri ile koordineli işlediği araçlarda mevcuttur. Örneğin; iki rengi aynı değiştirebilen ya da birbirleri ile yer değiştirmesini sağlayan araçlar mevcuttur. Araç kutusunda yer alan Colors (Renkler) bölümüne yardımcı seçenekler kullanılarak renklerin birbirleri ile koordineli hareketi sağlanabilir.



Şekil 11.2.23.7. Renk Seçenekleri Ekranı



**Swap colors (Renkleri Deęiřtir)** : Çizgi rengi ile dolgu rengini deęiřtirmek için kullanılır. Örneęin ; Çizgi rengi sarı, dolgu rengi kırmızı olsun. Bu seęeneği tıklanıldığında çizgi rengi kırmızı, dolgu rengi ise sarı olacaktır.

**No Color (Renk Yok)**: Seęili çizgi ya da dolgu seęeneęini iptal eder. Örneęin çizgi renklerinin seęildięi renk seęeneęi aktifken bu seęenek tıklanıldığında çizginin kullanılmadıęı görülecektir. Yani bu seęenek aynı zamanda çizgi ya da dolgu kavramını ortadan kaldıracaktır.

**Not** : No color (Renk Yok) seęeneęi sadece oval ve dikdörtgen araçları seęildięinde aktif hale gelir. Dięer çizim araçlarında bu seęeneęin pasif hale gelir.