



Ankara Üniversitesi  
Nallıhan Meslek Yüksekokulu

Yazılım Optimizasyonu,Animasyon Dosyalarının  
Yayınlama Ayarları

---

NBP108 - GRAFİK ANİMASYON II  
Öğr.Gör. Salih ERDURUCAN

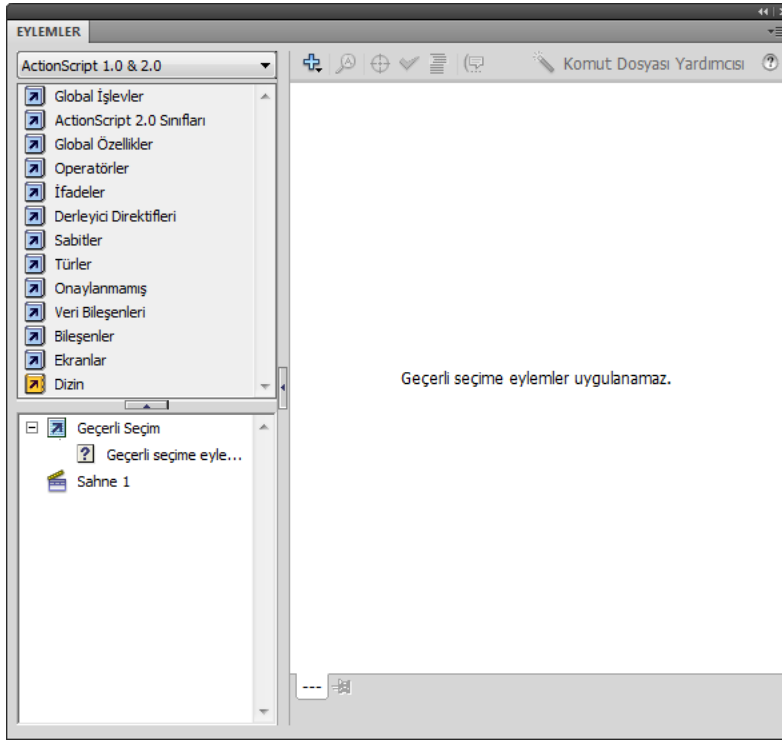
## 8. ActionScript 2.0

Actionscript Flash'ın programlama dilidir. Actionscript kullanarak film içerisindeki düğmelere etkileşim verilebilir, film klibleri kontrol edilip yönetilebilir.

ActionScript kullanmak için Eylemler Paneli kullanılır. Eylemler Panelini ekrana getirmek için **Menü Çubuğu**nda bulunan **Pencere** başlığından **Eylemler** seçilir veya klavyeden **F9** tuşuna basılır.

Flash ile Actionscript 2.0 ve Actionscript 3.0 temelli dosyalar oluşturabilirsiniz. Bu iki programlama dili birbirinden tamamen farklıdır. Kitap boyunca Actionscript 2.0 komutları gösterilmektedir.

Flash'de yeni dosya oluştururken Actionscript 2.0 temelli dosya oluşturunuz.



Eylemler Panelinin sol tarafında komutlar belirli klasörlerin içerisinde kategorilenmiş olarak bulunur. Bu alanın en altında komutların alfabetik olarak bulunabileceği bir alanda vardır.



yaklaşıldığında boyutlandırmak üzere oklar çıkar. Bu oklar çıktığında basıp çekerek boyutlandırılır.

Eylemler Paneli taşınabilir. Eylemler Panelini isminin de yazdığı sekmeden fare ile tutup

sürükleyerek çalışma ortamında istenilen yere taşınır.

Eylemler Panelini geçici olarak gizlemek için isminin yazdığı sekmede bulunan Panelleri Genişlet

simgesine tıklanır. Görünür hale getirmek için aynı simgeye tekrar tıklanır.

## Film Klipleri ile Çalışmak

Film Klibi sembolü oluşturmak için:

**1** Sahnede öncelikle şekil çizilir ve bu şekle zaman çizelgesi de kullanılarak animasyon eklenir.

Şekil seçilir.

**2** Şekli film klibi sembolüne dönüştürmek için Menü Çubuğunda bulunan **Değiştir** başlığından

**Sembole Dönüştür** seçilir veya klavyeden **F8** tuşuna basılır.

Ekrana gelen Sembole Dönüştür penceresinde düğmeye isim verildikten sonra **Tür** bölümünden

**Film Klibi** seçilerek onaylanır.

## ActionScript ile Film Kliplerini Yönetmek

Film Kliplerini oluşturduktan sonra ActionScript kodları ile kontrol edilebilirler. Örneğin fare ile bir film klibini sürükleyebilirsiniz.

Bir film klibine ActionScript eklemek için:

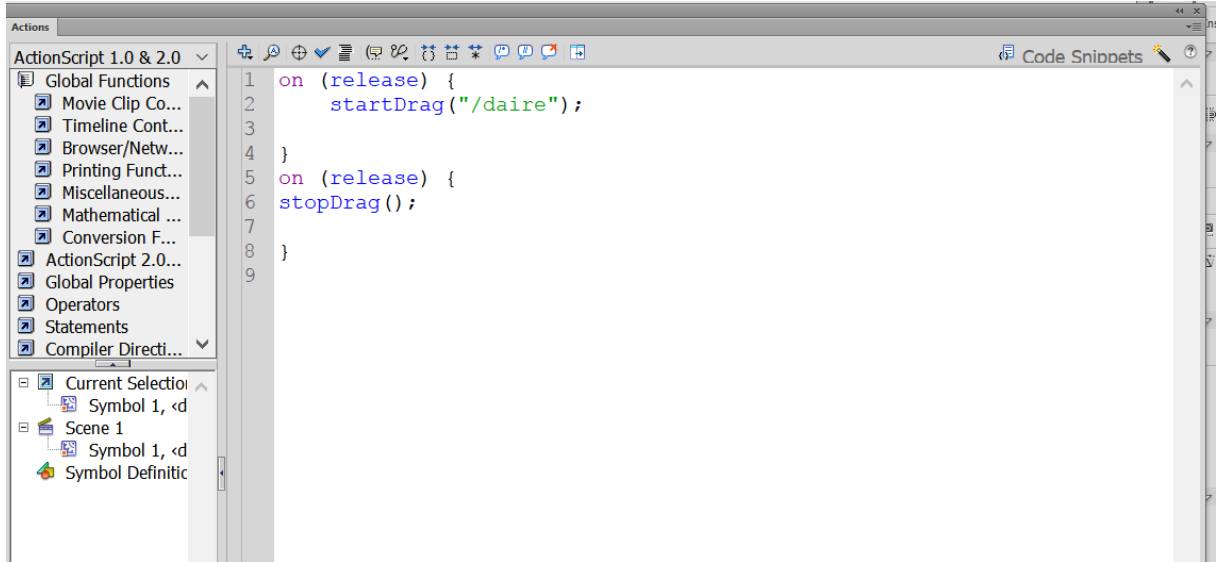
**1** Film Klibi oluşturulur. Komutun eklenmesi için film klibine Mouse ile sağ klik yapılır.

**2** Eylemler Panelini seçilir.

**3** Eylemler Paneline film klibinin sürüklenmesi için aşağıdaki kod cümlesi yazılabilir.

**4** Film Klibinin fare ile sürüklendiğini kontrol etmek için **Menü Çubuğu**nda bulunan **Kontrol**

**Et** başlığından **Filmi Test Et** seçilir.

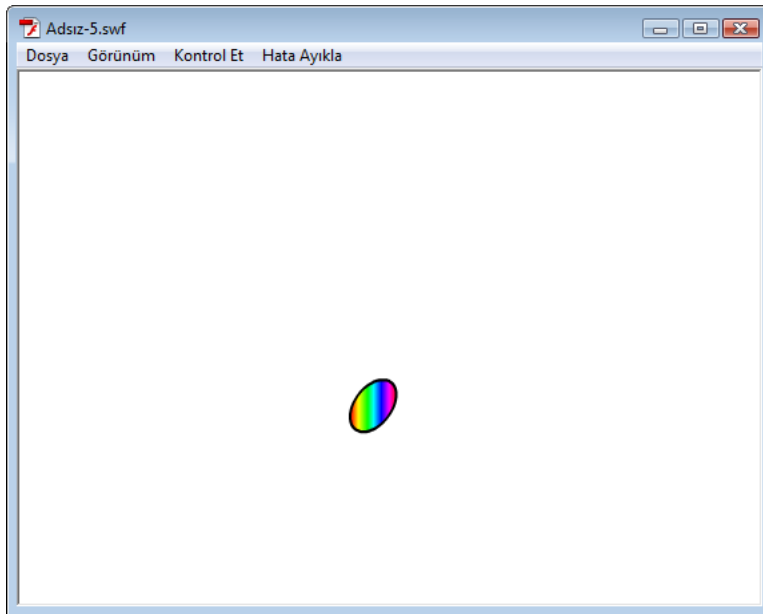


The screenshot shows an IDE window with the following code:

```
1 on (release) {  
2     startDrag("/daire");  
3 }  
4 }  
5 on (release) {  
6     stopDrag();  
7 }  
8 }  
9 }
```

The left sidebar shows a project structure with the following items:

- Global Functions
- Movie Clip Co...
- Timeline Cont...
- Browser/Netw...
- Printing Funct...
- Miscellaneous...
- Mathematical ...
- Conversion F...
- ActionScript 2.0...
- Global Properties
- Operators
- Statements
- Compiler Directi...
- Current Selection
- Symbol 1, <d
- Scene 1
- Symbol 1, <d
- Symbol Definitic



## Düğme İnteraktifliği Ekleme

Düğmeleri oluşturduktan sonra ActionScript kodları ile kontrol edilebilirler. Örneğin düğmeye tıklanıldığında film istenildiği kareye gidip durabilir.

Bir düğmeye ActionScript eklemek için:

**1** Düğme oluşturulur ve seçilir.

**2** Eylemler Panelini ekranda görünür hale getirmek için **Menü Çubuğu**nda bulunan **Pencere** başlığından **Eylemler** seçilir veya klavyeden **F9** tuşuna basılır.

**3** Eylemler Paneline düğme için **on (release) {gotoAndStop(12);}** kod cümlesi yazılabilir.

Bu örnekte tıklanıldığında 12. kareye gidip film duracaktır. Film eğer 12 kareden kısa ise bu komutun bir etkisi olmayacaktır.

**4** Düğmenin çalışabilirliğini kontrol etmek için **Menü Çubuğu**nda bulunan **Kontrol Et** başlığından **Filmi Test Et** seçilir.

## Zaman Çizelgesini Kontrol Etmek İçin ActionScript

### Kullanmak

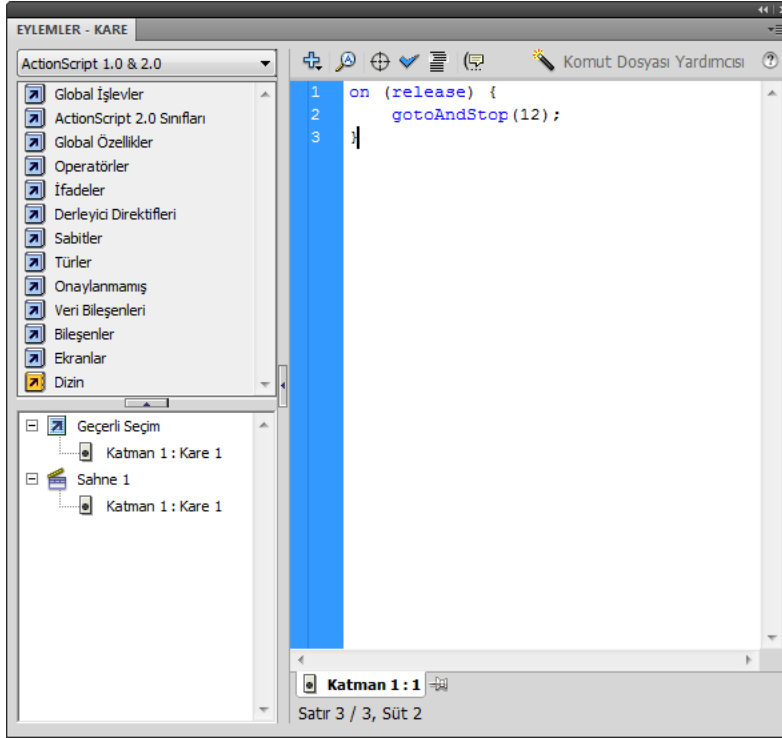
Zaman Çizelgesini durdurmak için:

**1** Zaman Çizelgesinde animasyon hazırlanır. Zaman çizelgesinde komut sadece Anahtar Karelere atanabilir. Komutun atanması istene Anahtar Kareyi seçin.

**2** Eylemler Panelini ekranda görünür hale getirmek için **Menü Çubuğu**nda bulunan **Pencere** başlığından **Eylemler** seçilir veya klavyeden **F9** tuşuna basılır.

**3** Eylemler Paneline **stop();** kod cümlesi yazılabilir.

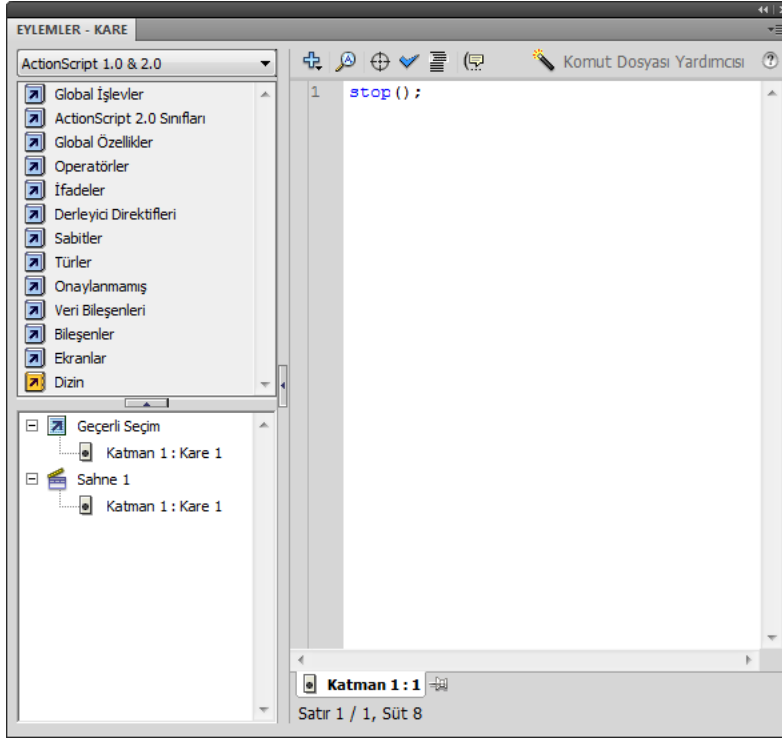
**4** Animasyonun durduğunu kontrol etmek için **Menü Çubuğu**nda bulunan **Kontrol Et** başlığından **Filmi Test Et** seçilir.



Animasyon üzerinde herhangi bir ActionScript kodu varsa Zaman Çizelgesinde ActionScript simgesiyle gösterilir.

Animasyonu belirli bir karede durdurmak için:

- 1** Zaman Çizelgesinde animasyon hazırlanır. Zaman çizelgesinde komut sadece Anahtar Karelere atanabilir. Komutun atanması istene Anahtar Kareyi seçin.
- 2** Eylemler Panelini ekranda görünür hale getirmek için **Menü Çubuğunda** bulunan **Pencere** başlığından **Eylemler** seçilir veya klavyeden **F9** tuşuna basılır.
- 3** Animasyonu belirli bir karede durdurmak için o kareye anahtar kare eklenmelidir. Animasyon bulunan bir katmana anahtar kare eklemek animasyonu bozabilir bu yüzden yeni bir katman yaratıp bu boş katmana anahtar kare eklemek tavsiye edilir. Kare seçildikten sonra **stop()** komutu yazılır.
- 4** Animasyonun durduğunu kontrol etmek için **Menü Çubuğunda** bulunan **Kontrol Et** başlığından **Filmi Test Et** seçilir.



Animasyonu belirli bir kareden başlatmak için:

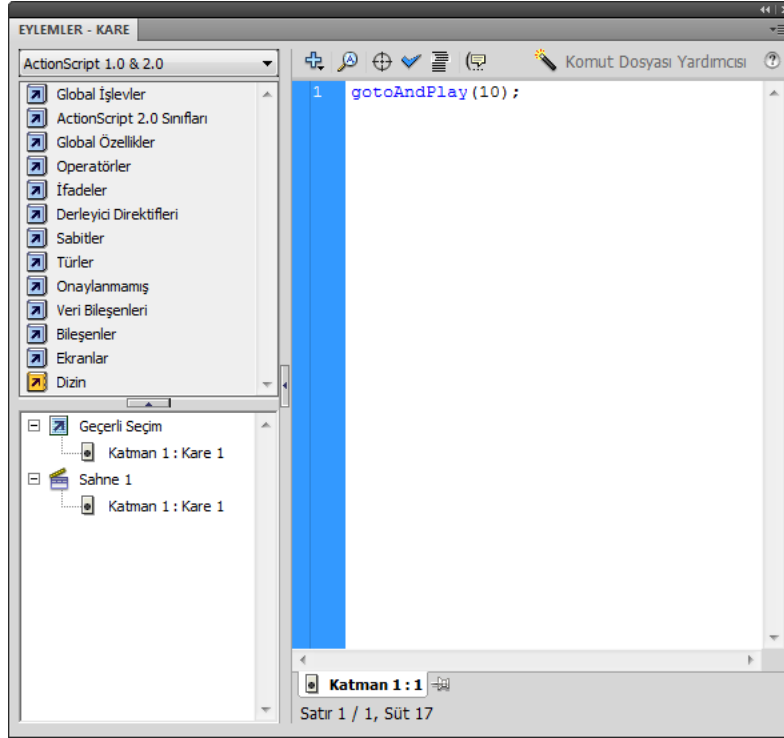
**1** Zaman Çizelgesinde animasyon hazırlanır. Zaman çizelgesinde komut sadece Anahtar Karelere atanabilir. Komutun atanması istene Anahtar Kareyi seçin.

**2** Eylemler Panelini ekranda görünür hale getirmek için **Menü Çubuğu**nda bulunan **Pencere** başlığından **Eylemler** seçilir veya klavyeden **F9** tuşuna basılır.

**3** Eylemler Paneline örneğin 10. karede başlaması için **gotoAndPlay(10);** kod cümlesi yazılabilir.

**4** Animasyonun durduğunu kontrol etmek için **Menü Çubuğu**nda bulunan **Kontrol Et** başlığından **Filmi Test Et** seçilir.





## Kare Etiketlerine Gezinmek

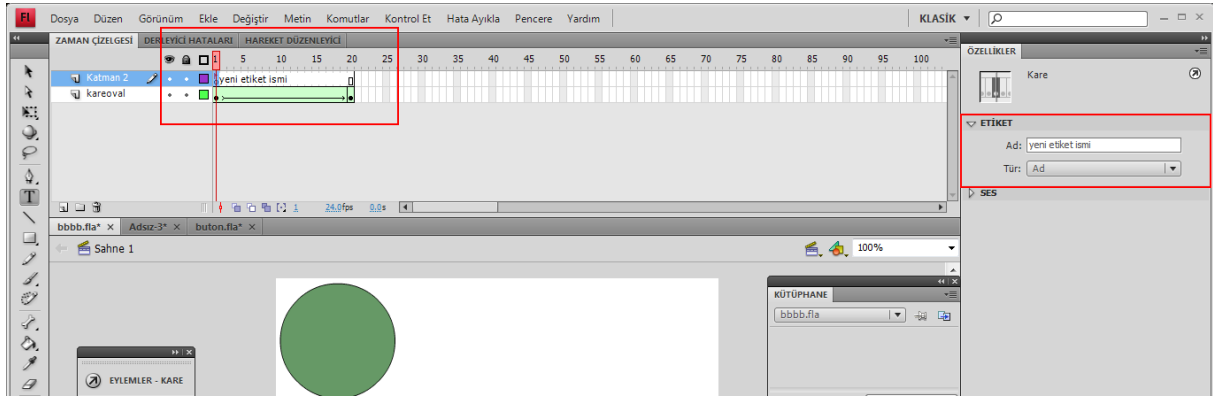
Zaman Çizelgesinde kullanılan karelere etiketler vererek bu etiketleri Actionscrip içinde kullanan kare numaralarının yerine kullanabilirsiniz. Kare numarası yerine Actionscrip yazarken etiket kullanmak için etiket tırnak içerisinde yazılır Karelere etiket eklemek için:

**1** Özellikler Paneli ekranda görünmüyor ise **Menü Çubuğu**nda bulunan **Pencere** Başlığından

**Özellikler** seçilir veya klavyeden **CTRL + F3** tuş kombinasyonuna basılır.

**2** Zaman Çizelgesinden etiket eklenmek istenen kare seçilir.

**3** **Özellikler Paneli**nde bulunan **Etiket** başlığından **Ad** yazı kutusuna etiket ismi yazılır.



### Kaynak

1- Animasyon Temelleri - MEGEP Eğitim Modülleri Erişim Tarihi : 20.02.2018  
Url : [http://www.megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/moduller\\_pdf/Animasyon%20Temelleri.pdf](http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Animasyon%20Temelleri.pdf)