

Flash'da Tam Ekran, Movieclip hizalama ve Arkaplan kaplaması hazırlama

Onaylayan Ersin KATIRCI
Salı, 09ubat 2010

Merhaba, bu dersimiz birçok kişinin sorunu diye tahmin ettiğim tam ekran flash çalışmaları, ekran hizalaması ve bir resmi kaplama olarak flashda kullanma konusu ile ilgilidir. Ayrıca küçük bir resmi nasıl flashda arkaplan kaplaması haline getirileceğinden dersimizde işleyeceğiz. Dersimiz 3 Bölümden oluşmaktadır.

- Hizalama
- Kaplama
- HTML Dosya Ayarları

Bölüm 1: Sahne Hizalama

Öncelikle flash çalışmamızda yeni bir layer açalım ve herhangi bir kare çizelim yada bir resim atalım.

Daha sonra bunu MovieClip haline getiriyoruz ve registration noktasını da orta olanı seçerek tamam diyoruz.

MovieClip nesneminizden properties name kısmında ki instance name kısmına "logo" ismini belirleyelim.

İmdi Timeline kısmından frame'i seçerek actionscript panelimizi açıyoruz.

İşimizin hizalama kısmı için aşağıdaki kodları giriyoruz.

```
logo._x = Stage.width /2;  
logo._y = Stage.height /2;
```

Bu kod ile ilk açılış sahnesinde nesnemi Sahne ortasına almış oluyoruz. Stage sahne boyutunu verir ve Stage.width /2 sayesinde sahenin genişliğini 2ye bölerek nesneyi de ona göre ortalamış oluyoruz. Unutmayın width genişlik değeri height ise yükseklik değerini ifade eder. Eğer registration noktasını orta yerine sağ köşe yada başka bir yerden belirlerseniz ortalı bir şekli ekranda gözükmez.

Bu ki yaptığımız kısımda sadece ilk açılışta logo isimli movieclip sahne ortasında durur fakat köşelerden çektiğimizde ise bunun için ise aşağıdaki kodları actionscript panelimize ekliyoruz.

```
var stageL:Object = new Object();  
stageL.onResize = function (){
```

```
logo._x = Stage.width /2;  
logo._y = Stage.height /2;  
}
```

```
Stage.addListener(stageL);
```

Burada stageL tanımlama ismidir yani kendiniz istediğiniz bir ismi de belirtebilirsiniz. Yazdığımız bu kod sayesinde boyut her

deđiptiđinde flash sahneginin yeni boyutu ne olursa olsun sahnemizin ortasýnda kalacaktır.Diđer bđgelere yerleptirmek iđin ise ;

Sol ũst iđin:

```
logo._x = 0;
logo._y = 0;
```

Sađ ũst iđin:

```
logo._x = Stage.width;
logo._y = 0;
```

Sol orta iđin:

```
logo._x = 0;
logo._y = Stage.height/2;
```

Sađ orta iđin:

```
logo._x = Stage.width;
logo._y = Stage.height/2;
```

Sol alt iđin:

```
logo._x = 0;
logo._y = Stage.height;
```

Sađ alt iđin:

```
logo._x = Stage.width;
logo._y = Stage.height;
```

Eđer ortada kullanacaksanız / 2 (Stage.width /2 gibi) belirtmeniz yeterli olacaktır. Eđer belli bir uzaklýk yada yakýnlýk olacak ise + ve - deđerlerini kullanabilirsiniz **Örnek:** logo._x = Stage.width + 50 **Not:** Unutmayın MovieClip'inizi nereye hizalamak istiyorsanız registration noktasýný ona göre seçmelisiniz.**BÖLÜM 2: ARKAPLAN KAPLAMA**

Öncelikle zemin iđin seçtiđimiz dosyayý kütüphaneye ekliyoruz. Bu iđlemi isterseniz sahneye bir resim alýp daha sonra silerek ya File>Import> Import to Library kýsmýndan dođru da yapabilirsiniz.

Sonrasýnda Linkage kýsmýndan yada kütüphanede sađ týklayarak properties kýsmýndan Advanced'a týklayarak Linkage bölümü açýyoruz. Export for ActionScript kýsmýný seçerek Identifier kýsmýna zeminkaplama yazýyoruz. (Kendiniz de bir isim belirtebilirsiniz fakat kod kýsmýnda belirtmeyi unutmayýnýz.)

Daha önce yazmýp olduđumuz kodlarýn en bađýna

```
import flash.display.BitmapData;
```

ekliyoruz ve az önce yazdýđýmýz ilk hizalama kodlarýnýn altýna

```
var zemin:BitmapData = BitmapData.loadBitmap("zeminkaplama");
```

```
function arkaplan() {
    this.beginBitmapFill(zemin);
    this.moveTo(0,0);
    this.lineTo(Stage.width,0);
    this.lineTo(Stage.width,Stage.height);
    this.lineTo(0,Stage.height);
    this.lineTo(0,0);
}
```

```
this.endFill();
}
```

```
arkaplan();
```

kodunu ekliyoruz. BitmapData kütüphanesini kullanarak arkaplanda "zeminkaplama" görselimizi döşeme yapıyoruz. Kodumuzda var:zemin tanımlama ismidir ("zeminkaplama") ise kütüphanede ki görselimizin Identifier de verdiğimiz ismidir. Bu şekilde görselimizi çağırarak işleme yapıyoruz. Kullanılan diğer kodlar ile ilgili detaylı derslerimizde olacaktır.

Puan ki işlemde sadece ilk açılış ebatlarına göre kaplama olacaktır bu işlemi her sayfa oranın değiştiğinde göstermek için

```
var stageL:Object = new Object();
stageL.onResize = function (){
```

```
logo._x = Stage.width /2;
logo._y = Stage.height /2;
}
```

```
Stage.addListener(stageL);
```

Kullandığımız kod kısmında hizalama kodunun hemen öncesinde yada sonrasında (logo._x ve _y ile yapılan kısmın) arkaplan kodunu eklemeniz yeterli olacaktır.

3: HTML DOSYASIMIZIN HAZIRLANMASI

Sahne üzerinde boş bir yere tıklayarak Properties Panelinden profile kısmında ki edit ile yada File menüsünden Publish settings (Ctrl+Shift+F12) ile yayınlama ayarları kısmına geliniz.

Buradan HTML sekmesine tıklayarak html dosya ayarlarına geliyoruz.

Dimensions: kısmında Match Movie yerine Percent seçili hale getiriyoruz ardından Width ve Height değerlerine 100 değerini giriyoruz.

Scale bölümünden ise Default(Show all) yerine No Scaleyi seçiyoruz.

Flash alignment bölümünden ise Horizontal: Left Vertical ise Top olarak seçiyoruz.

Dosyanız kayıtlı ise Publish dediğinizde dosyanızın kayıtlı olduğu yere flash dosyanız ile aynı isimde bir html dosya oluşturulacaktır. Örnek olarak index kullandık ve index.swf dosyamızın yanında index.html dosyamız oldu. (Dosya isimleri index olarakda gelebilir windows pencere ayarlarından bilinen dosya uzantılarını gizle seçeneği ile uzantıları belirtebilir yada kaldırabilirsiniz)

Şimdi index.html dosyamıza sağ tıklayarak not defterinde açıyoruz ve kodlarımızın içinde </head> tagının hemen öncesine

```
<style>
```

```
body {margin:0px; padding:0px;}
```

```
</style>
```

kodunu giriyoruz ve dosyamızı kaydedip çalıştırıyoruz.

SONUÇ

ÖRNEK DOSYA İNDİR

Arkaplan Kaynak Dosyası İndirme Linki:<http://rapidshare.com/files/348425888/background.rar>Ayrıca bu adresten de çeşitli arkaplanlar edinebilirsiniz..<http://squidfingers.com/patterns> Not: Dosya kendi yüklememizdir. İçinde ki arkaplan resimlerini photoshop ile istediğiniz ebata getirebilirsiniz. (isterseniz 32*32 piksel olarak bile kullanabileceğiniz resimler mevcuttur. Unutmayın ki piksel oranı büyüdükçe resim boyutu artar bu da çalışmanın ağırlık gelmesine sebebiyet verir.)

NOT : Resimlerde bilinçli olarak copyright yazısı ipilenmemiştir. Dersi kendi sitelerinde paylaşmak isteyen arkadaşların kaynak göstererek kullanmaları rica olunur.

Ders ile ilgili tüm sorularınızı info@online-ders.com adresimize mail atabilirsiniz. Teşekkür etmek veya sitemize destek olmak için aşağıda ki reklamlardan birine tıklamanız yeterli olacaktır.