

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

**RESİMLERLE WEB ARAÇLARI
HAZIRLAMA
482BK0169**

Ankara, 2011

- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
- Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
- PARA İLE SATILMAZ.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	iii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. DÜĞMELER.....	3
1.1. Düğme Düzenleyicisi (Buton Editor)	3
1.2. Yeni Bir Düğme Ekleme.....	4
1.3. Düğmeleri Değıştirme.....	8
1.4. Düğmelere Ad Verme ve Bağlantı Ekleme.....	8
1.5. Düğmeleri Alma.....	9
1.6. Grafikleri Düğmeye Dönüştürme.....	10
UYGULAMA FAALİYETİ	11
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	13
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	15
2. DİLİMLER VE ETKİN BÖLGELER.....	15
2.1. Etkin Resim Bölgesi (Image Map) Oluşturma.....	15
2.2. Web Katmanıyla Çalışma	17
2.3. Resmi Dilimleme	17
2.4. Dönüşümlü Resimler (Rollover) Oluşturma	19
2.5. Durum Ekleme	19
2.6. Davranış Ekleme	20
2.7. Yeni Dilimler Ekleme	23
2.8. Tam Ekran Görüntüleme.....	23
UYGULAMA FAALİYETİ	24
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	27
ÖĞRENME FAALİYETİ-3	28
3. OPTİMİZASYON VE AKTARMA İŞLEMİ	28
3.1. Dışa Aktarma Sihirbazı (Export Wizard).....	28
3.2. Resmin Dosya Türünü Seçme.....	33
3.3. Önizleme Düğmesi.....	34
3.4. Mevcut Optimizasyon Ön Ayarları.....	35
3.5. Aktarma İşlemleri	35
3.5.1. JPEG Resimlerini Gönderme.....	35
3.5.2. Tarayıcıda Önizleme.....	36
3.5.3. HTML Olarak Dışa Aktarma.....	37
3.6. Slayt Gösterisi İle Resimlerin Dışa Aktarılması	40
UYGULAMA FAALİYETİ	45
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	47
ÖĞRENME FAALİYETİ-4	48
4. GIF ANİMASYONLARI.....	48
4.1. Animasyon Oluşturma	48
4.2. Soğan Zarı (Onion Skin) Kullanma	50
4.3. Katman Paylaşma.....	52
4.4. Animasyon Sembolleri.....	53
4.5. Oynatımı Kontrol Etme.....	55
4.6. Bir GIF Dosyasına Aktarma	57
4.7. Aktarma Önizlemesini Kullanma.....	58

4.8. Ara Kareler Doldurmak (Tweening).....	59
4.9. Efektlere Dolgu Uygulama	60
UYGULAMA FAALİYETİ	62
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	67
ÖĞRENME FAALİYETİ-5	68
5. MASKELEME VE AÇILIR MENÜLER	68
5.1. Bir Şablon Oluşturma.....	68
5.2. Bir Resmi Maskeleme.....	69
5.2.1. Bitmap Maskeleri Oluşturma.....	69
5.2.2. Vektör Maskeleri Oluşturma	70
5.3. Katman Panelini Kullanarak Maskeleme Yapma	71
5.4. Metni Bir Maske Olarak Kullanma.....	73
5.5. Metin Dilimi Oluşturma.....	74
5.6. Açılır Menü Ekleme.....	76
5.7. Açılır Menü Düzenleme.....	81
UYGULAMA FAALİYETİ	82
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	87
MODÜL DEĞERLENDİRME	88
CEVAP ANAHTARLARI.....	92
KAYNAKÇA	95

AÇIKLAMALAR

KOD	482BK0169
ALAN	Bilişim Teknolojileri
DAL/MESLEK	Web Programcılığı
MODÜLÜN ADI	Resimlerle Web Araçları Hazırlama
MODÜLÜN TANIMI	Bu modül, görüntü işleme yazılımı kullanarak resimler ile web araçları hazırlamak için temel bilgi ve becerilerin kazandırıldığı bir öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖNKOŞUL	Görüntü İşleme modülünü tamamlamış olmak
YETERLİK	Resimler ile web araçları hazırlamak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Bu modül ile gerekli ortam sağlandığında; resimler ile web araçları hazırlayabileceksiniz. Amaçlar <ol style="list-style-type: none">1. Düğmeler oluşturabileceksiniz.2. Etkin resim bölgeleri oluşturabileceksiniz.3. Aktarma (export) işlemi ve optimizasyon yapabileceksiniz.4. Hareketli resimler (GIF) oluşturabileceksiniz.5. Maskeleye işlemlerini gerçekleştirebilecek ve açılır menüler oluşturabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Bilişim Teknolojileri laboratuvarı, işletme ortamı Donanım: Bilgisayar, projeksiyon, yazıcı, görüntü işleme yazılımı ve internet bağlantısı
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modül içinde yer alan her öğrenme faaliyetinden sonra verilen ölçme araçları ile kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda ölçme aracı (çoktan seçmeli test, doğru-yanlış testi, boşluk doldurma, eşleştirme vb.) kullanarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek sizi değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Web sitelerinde sitenin içeriği kadar görselliğinin de önemli olduğunu unutmayınız. Ziyaretçiler web sitenizi açtıklarında onların dikkatini çekecek görsel materyallerle zenginleştirmeniz gerekmektedir.

Web sitelerini hazırlarken görüntü işleme yazılımları web sitenize görsel öğeler hazırlamanızda size yardımcı olacaktır. Görüntü işleme yazılımları ile sitenize etkileşimli, hareketli ya da hareketsiz görseller hazırlayabilirsiniz. Bu çalışmalarınızı dışarı aktararak doğrudan veya bir web editör yazılımı ile sitenize yerleştirerek kullanabilirsiniz.

Unutmamanız gereken bir nokta da görüntü işleme yazılımlarını kullanmayı tam olarak öğrendikten sonra tasarım yönünüzü geliştirebilmeniz için çok sayıda örnek uygulama yapmanızdır.

Bu modülde görüntü işleme yazılımında düğmeler, dilimler ve etkin bölgeler, optimizasyon ve aktarma işlemleri, GIF animasyonları ile maskeleme ve açılır menülerle ilgili bilgiler yer almaktadır.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Web sitesi tasarlarken sayfalara ilgi uyandırmak ve etkileşim eklemek için düğme düzenleyicisi kullanarak düğmeler oluşturabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Çeşitli web sitelerini inceleyerek sayfalarda kullanılan düğmeleri sınıfta paylaşınız.
- Web sitelerinde kullanılan düğmeler için hangi yazılımların kullanılabileceğini araştırınız.

1. DÜĞMELER

Semboller herhangi bir metin, nesne veya gruptan oluşturulan ve istenildiğinde tekrar kullanılabilen kütüphane nesnelere dir. Sembollerde yapılan değişikliklerin kullanılan kopyaları da aynı şekilde değiştireceği unutulmamalıdır. Görüntü işleme yazılımı üç farklı sembole sahiptir.

Görüntü işleme yazılımı sembol türleri:

- **Grafik:** Grafik türü sembol en temel sembol türüdür. Amacı çalışmalarınızda sürekli kullandığınız grafik öğelerini kütüphane içinde saklamak ve kolayca yönetebilmenizi sağlamaktır.
- **Animasyon:** Çalışmalarınız içinde tekrar tekrar kullanabileceğiniz animasyonlar oluşturmak için kullanılan sembol türüdür.
- **Düğme:** Web sayfalarındaki butonları oluşturmak için kullanılır.

Web sayfalarında kullanılan ve fare ile etkileşime giren nesnelere sembol olarak hazırlandıklarında görüntü işleme yazılımı birçok kolaylık sağlamaktadır.

Bu faaliyet altında düğme sembolleri hakkında bilgi verilmektedir.

1.1. Düğme Düzenleyicisi (Buton Editor)

Düğme düzenleyicisi (Button Editor) bir düğmenin tüm durumlarının oluşturulmasını ve düğmeye etkileşim eklenmesini sağlar. İstenirse düğmeler elle de oluşturulabilir.

Görüntü işleme yazılımı ile bir düğme sembolü oluşturduğunuzda bu sembolün aşağıdaki dört durumu otomatik olarak oluşturulur.

- **Yukarı:** Farenin düğme ile etkileşime girmediği zamandaki düğmenin görünümünü ifade eder.
- **Üzerinde:** Farenin düğme üzerine gelindiğindeki görünümünü ifade eder.
- **Aşağı:** Farenin düğmeyi tıklama anındaki görünümünü ifade eder.
- **Aşağıdayken Üzerinde:** Fare tıklandıktan sonra farenin tekrar düğme üzerine gelindiğindeki görünümünü ifade eder.

1.2. Yeni Bir Düğme Ekleme

Görüntü işleme yazılımı ile düğme düzenleyicisi kullanarak düğme oluşturabilirsiniz.

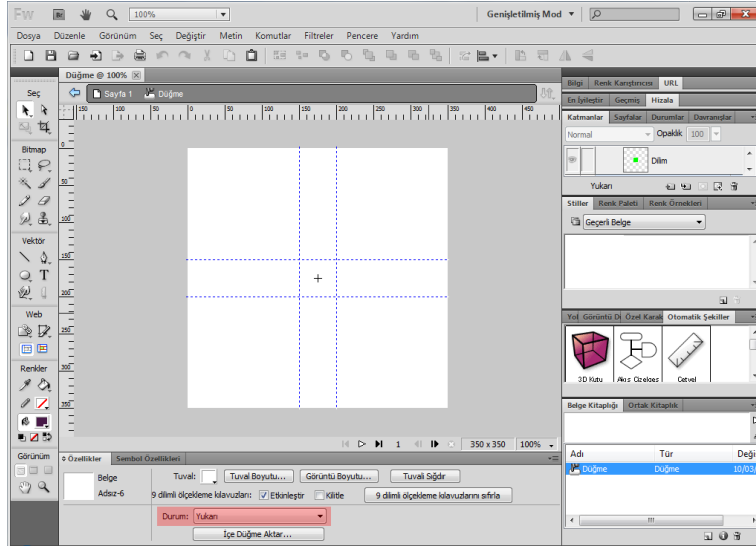
Yeni bir düğme eklemek için,

- “Düzenle / Ekle / Yeni Düğme (Ctrl + Shift + F8)” komutunu seçiniz.

Yeni Düğme...	Ctrl+ Shift+F8
Yeni Sembol...	Ctrl+F8
Sıcak Nokta	Ctrl+Shift+U
Dikdörtgen Dilim	Alt+Shift+U
Çokgen Dilim	Alt+Shift+P
Boş Bitmap	
Kopyalama Yoluyla Bitmap	
Kesme Yoluyla Bitmap	
Katman	Shift+L
Durum	Shift+F
Sayfa	

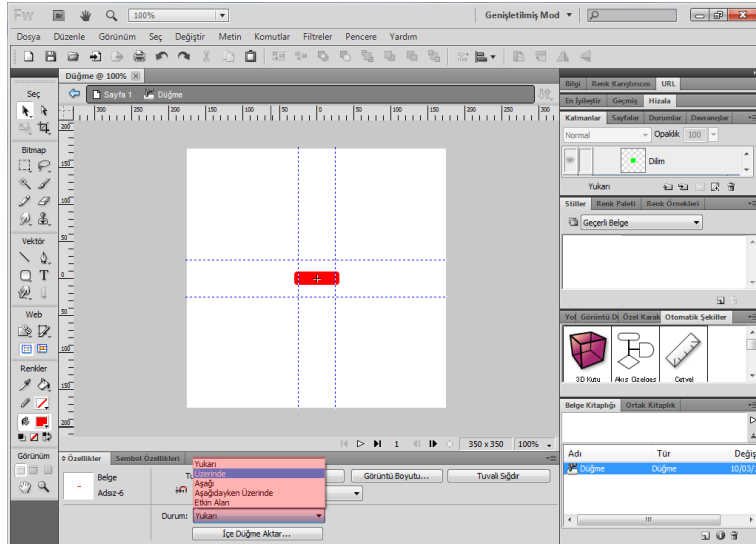
Resim 1.1: Yeni düğme ekleme

- Düğme düzenleyici ekranında düğmeye ait dört durumu düzenleyebilirsiniz. Düğme düzenleyicisi başlangıçta “Yukarı” seçeneği ile açılır.



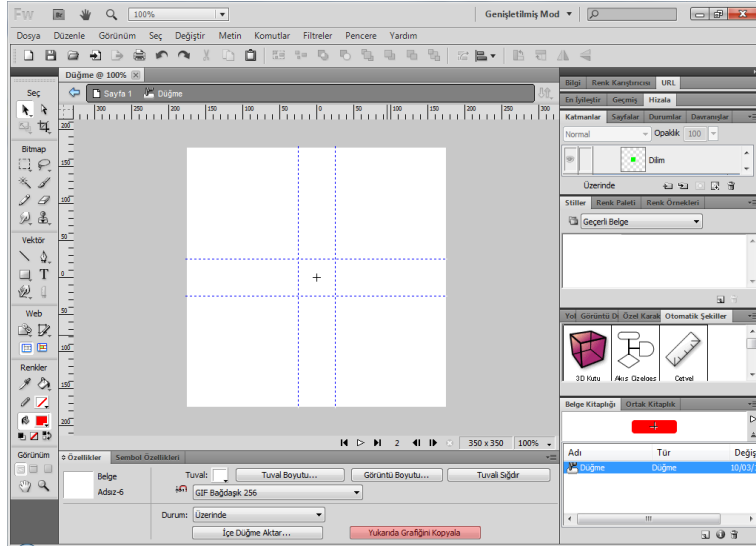
Resim 1.2: Düğme durumları

- “Yukarı” seçeneğinde düğmenizi çizdikten ve içine yazısını yazdıktan sonra Durum açılır menüsü içinden “Üzerinde” seçeneğini seçebilirsiniz.



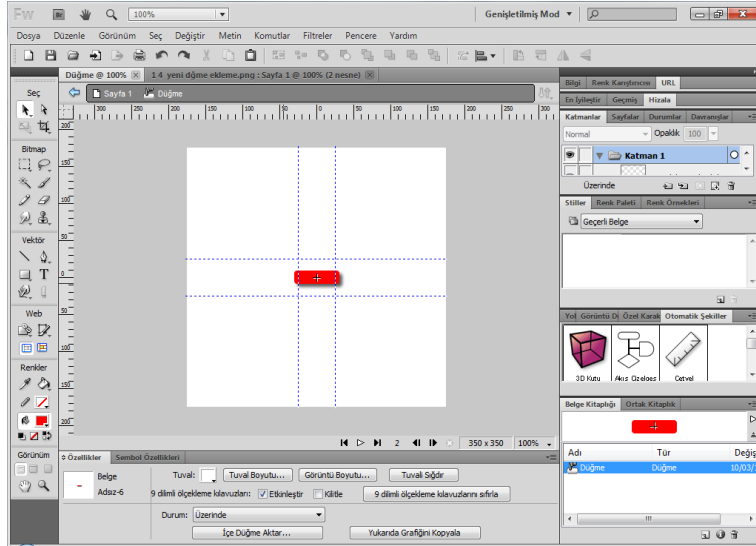
Resim 1.3: Düğme durumlarını değiştirme

- Düğmelerin durumları arasında genellikle sadece basit görsel farklılık olması yeterli olacaktır. Bu durumda “Üzerinde” seçeneğindeyken “Yukarıda Grafığını Kopyala” komutunu seçerek “Yukarı” durumunda yapmış olduğunuz çizimleri “Üzerinde” durumuna kopyalayabilirsiniz. Kopyalama yapmak istemezseniz yeni bir şekil de çizebilirsiniz.



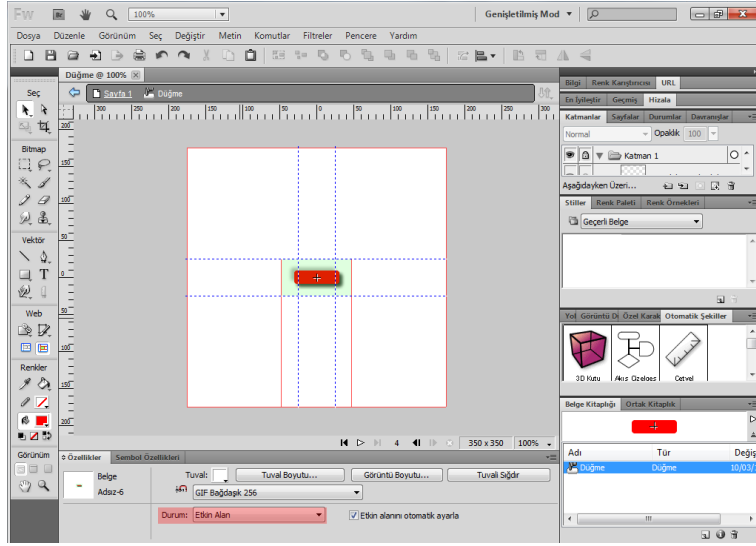
Resim 1.4: Düğme durumuna bir önceki durumu kopyalama

- Kopyalama işleminden sonra çizim üzerinde küçük değişiklik yapabilirsiniz.



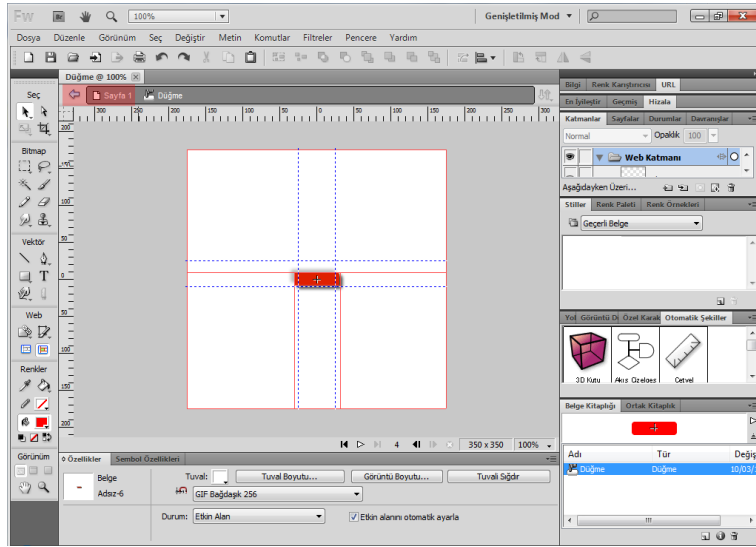
Resim 1.5: Düğme durumları üzerinde değişiklik yapma

- Diğer durumlar için 4. ve 5. adımları tekrarlayınız. Her adımda şekiller üzerinde küçük değişiklikler yapmayı unutmayınız.
- Düğme tasarımınızı bitirdikten sonra Durum açılır menüsünden “Etkin Alan” seçeneğini kullanarak butonunuzun hangi alandaki hareketlere cevap vermesini istediğinizi belirleyebilirsiniz. Varsayılan davranış olarak düğmeler içindeki çizimleri etkin alan olarak tanımlar.



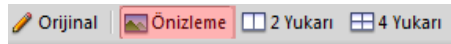
Resim 1.6: Düğme etkin bölgesini ayarlama

- Tüm işlemleri tamamladıktan sonra düğme düzenleyicisinden çıkmak için yapmanız gereken tuvalin sol üst köşesinde bulunan Sayfa 1 ikonuna veya sol tarafı gösteren ok'a tıklamanızdır.



Resim 1.7: Düğme düzenleyicisinden çıkma

Düğmelerin nasıl çalıştığını görmek için tuval üzerindeki önizleme seçeneğini kullanabilirsiniz ya da "F12" tuşu ile tarayıcı üzerinde önizleme yapabilirsiniz.



Resim 1.8: Düğmeyi önizleme ile görüntüleme

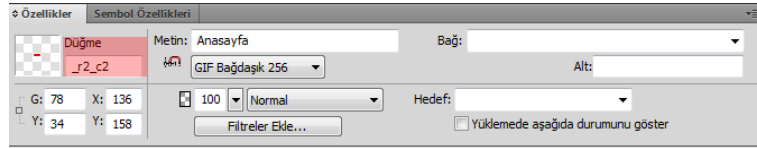
1.3. Düğmeleri Deęiřtirme

Düğme oluşturulduktan sonra düğmeler tekrar düzenlenebilir. Unutmamanız gereken düğme üzerinde deęişiklik yaptığınız zaman sembol özelliğinden dolayı kütüphanedeki orijinal düğme deęiřtirilir ve bu deęişiklik her yerde aktif olur.

Düğmeleri düzenlemek için düğme üzerinde çift tıklandığı zaman düğme düzenleyicisi açılır. Yeni düğme ekleme işlemindeki adımlar tekrarlanarak düğme düzenlenebilir.

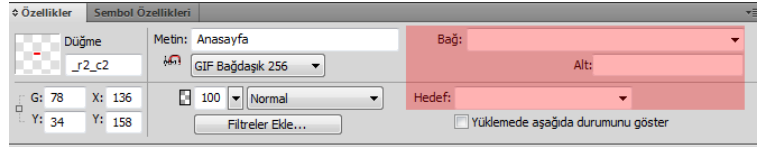
1.4. Düğmelere Ad Verme ve Bağlantı Ekleme

Görüntü işleme yazılımı ile oluşturduğunuz düğmeleri otomatik olarak isimlendirebilir, isterseniz bu ismi deęiřtirebilirsiniz. Bu isimler düğmenin başka programlara yerleřtirildiğinde ya da internette yayınlandığında kullanılan isimdir. Düğme Özellik denetçisinden düğmenin ismini görebilir veya deęiřtirebilirsiniz.



Resim 1.9: Düğmeleri isimlendirme

Görüntü işleme yazılımı ile oluşturduğunuz düğmelere özellik denetçisini kullanarak bağlantı ekleyebilirsiniz.



Resim 1.10: Düğmelere bağlantı ekleme

Düğmeye bağlantı eklerken;

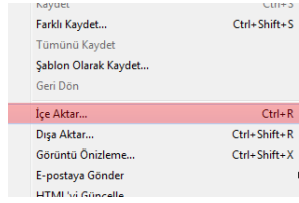
- **Bağ:** Düğme tıklandığında açılacak olan sayfayı ifade eder.
- **Alt:** Fare ile düğme üzerine gelince ekrana gelecek alternatif metni ifade eder.
- **Hedef:** Tıklama sonrası açılacak sayfanın açılma şeklini belirler. Bu seçeneğin alt seçenekleri;
 - **_blank** : Bağlantıyı yeni bir pencerede açar.
 - **_self** : Bağlantıyı aynı pencerede açar.
 - **_top** : Bağlantıyı aynı pencere en üstten itibaren açar.
 - **_parent** : Bağlantı, o anda açık sayfada ana sayfa varsa onun yerinde açılır.

1.5. Düğmeleri Alma

Daha önceden oluşturulmuş düğmeler veya düğme düzenleyicisi ile oluşturulmuş düğmeler tuval üzerine aktarılabilir.

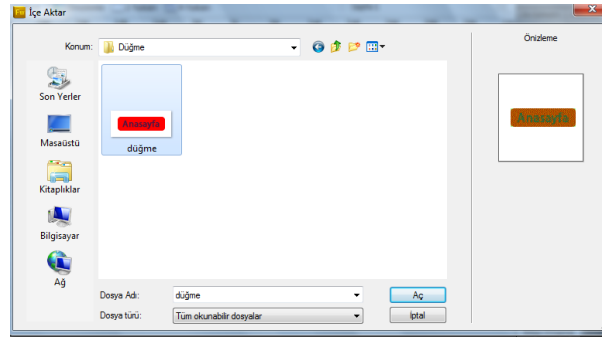
Oluşturulan bir düğmeyi almak için,

- Yeni bir belge oluşturunuz.
- “Dosya / İçe Aktar (Ctrl + R)” komutunu seçiniz.



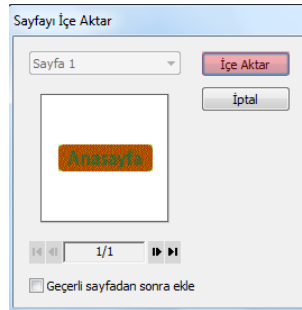
Resim 1.11: Düğmeleri içe aktarma

- “İçe Aktar” iletişim penceresinden düğmenin olduğu dosyayı seçiniz ve onaylayınız.



Resim 1.12: İçe aktar iletişim peceresi

- Ekranı gelen “Sayfayı İçe Aktar” iletişim penceresinde içe aktar seçeneğini tıklayınız.



Resim 1.13: Sayfayı içe aktar iletişim penceresi

- Tuval üzerinde düğmeyi eklemek istediğiniz noktayı fare ile tıklayınız. Böylece düğme eklenmiş olacaktır.

1.6. Grafikleri Düğmeye Dönüştürme

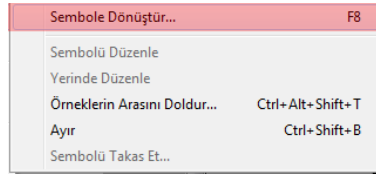
Eğer tuvalinizin üzerinde bir çizim varsa ve bunu düğmeye çevirmek istiyorsanız;

- Düğmeye dönüştürmek istediğiniz nesneyi seçiniz.



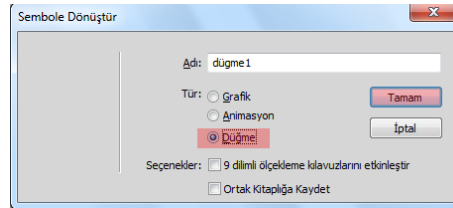
Resim 1.14: Düğmeye dönüştürülecek nesne

- “Değiştir / Sembol / Sembole Dönüştür (F8)” komutunu seçiniz.



Resim 1.15: Bir nesneyi sembole dönüştürme

- “Sembol Dönüştür” iletişim penceresinden Düğme seçeneğini işaretleyiniz, düğmeye isim verdikten sonra onaylayınız.









Resim 1.16: Sembol Dönüştür iletişim penceresi

- Bu işlemden sonra düğme oluşturulacaktır. Ancak unutmanız gereken nesne sadece düğmenin “Yukarı” durumunu ifade eder. Diğer çizimleri düğme düzenleyicisini kullanarak tamamlamalısınız.

UYGULAMA FAALİYETİ

Düğme düzenleyicisini kullanarak bir düğme oluşturunuz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Düğme düzenleyicisini açınız.</p>	<p>➤ “Düzenle / Ekle / Yeni Düğme (Ctrl + Shift + F8)” komutunu kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Yukarı seçeneğine bir yuvarlak köşeli dikkörtgen çizerek filtre uygulayınız.</p> 	<p>➤ Yuvarlak köşeli dikkörtgen aracını kullanabilirsiniz.</p> <p>➤ Özellik denetçisinden nesneye iç gölge ve alt gölge ekleyebilirsiniz.</p>
<p>➤ Buton metnini ekleyiniz.</p> 	<p>➤ Buton üzerine MEB yazısını ekleyebilirsiniz.</p>
<p>➤ Üzerinde seçeneğine bir önceki çizimi kopyalayınız ve küçük değişiklikler yapınız.</p> 	<p>➤ Özellik denetçisinden üzerinde durumunu seçebilirsiniz.</p> <p>➤ Bir önceki durumu kopyalamak için Yukarıda grafiğini kopyala seçeneğini kullanabilirsiniz.</p> <p>➤ Yazı rengini beyaz yapabilirsiniz.</p>
<p>➤ Aşağı seçeneğine bir önceki çizimi kopyalayınız ve küçük değişiklikler yapınız.</p> 	<p>➤ Özellik denetçisinden üzerinde durumunu seçebilirsiniz.</p> <p>➤ Bir önceki durumu kopyalamak için Üzerinde grafiğini kopyala seçeneğini kullanabilirsiniz.</p> <p>➤ Alt gölge ve iç gölge rengini beyaz yapabilirsiniz.</p>
<p>➤ Aşağıdayken üzerinde seçeneğine bir önceki çizimi kopyalayınız ve küçük değişiklikler yapınız.</p> 	<p>➤ Özellik denetçisinden üzerinde durumunu seçebilirsiniz.</p> <p>➤ Bir önceki durumu kopyalamak için Aşağıda grafiğini kopyala seçeneğini kullanabilirsiniz.</p> <p>➤ Yazıyı siyah yapabilirsiniz.</p>
<p>➤ Etkin alanı düğmeye göre düzenleyiniz.</p> 	<p>➤ Özellik denetçisinden etkin alan durumunu seçebilirsiniz.</p>
<p>➤ Önizleme ile düğme durumlarını gözlemleyiniz.</p>	<p>➤ Tuval sol üst köşesindeki Sayfa 1 ya da ok'u tıklayarak düğme düzenleyicisinden çıkabilirsiniz.</p> <p>➤ Tuval sol üst köşesindeki önizleme seçeneğini kullanabilirsiniz.</p>

KONTROL LİSTESİ

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için **Evet**, kazanamadığınız beceriler için **Hayır** kutucuğuna (X) işareti koyarak kendinizi değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri		Evet	Hayır
1.	Düğme düzenleyişini kullanarak düğme ekleyebildiniz mi?		
2.	Oluşturduğunuz düğmeler üzerinde değişiklik yapabildiniz mi?		
3.	Düğmeleri adlandırabildiniz mi?		
4.	Düğmeleri isimlendirebildiniz mi?		
5.	Düğmelere bağlantı ekleyebildiniz mi?		
6.	Tuval üzerine dışardan düğme alabildiniz mi?		
7.	Oluşturduğunuz bir grafiği düğmeye dönüştürebildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “**Hayır**” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “**Evet**” ise “Ölçme ve Değerlendirme”ye geçiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyunuz ve doğru seçeneği işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi görüntü işleme yazılımına ait bir sembol türü değildir?
A) Grafik
B) Animasyon
C) Web
D) Düğme
2. Oluşturulan düğmeler hangi panelden tekrar alınarak kullanılabilir?
A) Katmanlar
B) Durumlar
C) Stiller
D) Belge Kitaplığı
3. Düğme düzenleyicisini açmak için klavye üzerinde hangi tuş ya da tuşlar kullanılır?
A) F8
B) Ctrl + F8
C) Ctrl + Shift + F8
D) Ctrl + Alt + F8
4. Aşağıdakilerden hangisi düğmenin fare ile tıklama durumunu ifade eder?
A) Yukarı
B) Üzerinde
C) Aşağı
D) Aşağıdayken üzerinde
5. Oluşturulan düğme tarayıcıda hangi tuş yardımıyla görüntülenebilir?
A) F1
B) F5
C) F10
D) F12
6. Aşağıdakilerden hangisi düğmeye alternatif metin eklemek için kullanılır?
A) Bağ
B) Alt
C) Hedef
D) Metin
7. Aşağıdaki hedef seçeneklerinden hangisi düğmeye tıklanıldığında bağlantıyı yeni pencerede açar?
A) _blank
B) _self
C) _parent
D) _top

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

8. () Düğme üzerinde değişiklik yapıldığında düğmenin kullanıldığı tüm yerlerde değişiklik olur.
9. () Görüntü işleme yazılımı düğmeleri otomatik olarak isimlendirir.
10. () Oluşturulan grafikler sonradan düğmeye dönüştürülemez.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Web sayfaları tasarlarken resimler üzerinde dilimler ve etkin bölge oluşturabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Resimleri dilimlemenin amacını araştırınız.
- Etkin bölgelerin kullanım amacını araştırınız.

2. DİLİMLER VE ETKİN BÖLGELER

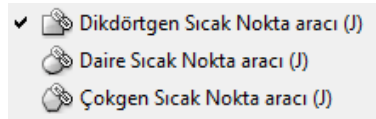
Görüntü işleme yazılımı, temel özellik ve araçlarıyla tam bir web arayüzü geliştirme aracıdır. Web ile ilgili birçok aracı ve özelliği barındırmaktadır. Bu özelliklerden bazıları; dilimlemelerin yapılması, açılır menülerin eklenmesi ve tasarımların webe uygun olarak ihraç edilmesidir.

2.1. Etkin Resim Bölgesi (Image Map) Oluşturma

Görüntü işleme yazılımı içerisinde etkin resim bölge eklemek için sıcak nokta aracı kullanılır. Sıcak nokta aracı, web için hazırladığınız görsellerin belli bölümlerine ayrı ayrı işlevsellik katmanızı yardımcı olur.

“Sıcak Nokta” aracı araçlar panelinde web araç setinde yer almaktadır. Sıcak nokta aracının üç farklı çeşidi bulunmaktadır.

- **Dikdörtgen sıcak nokta aracı:** Dikdörtgen sıcak nokta eklemek için kullanılır.
- **Daire sıcak nokta aracı:** Dairesel sıcak nokta eklemek için kullanılır.
- **Çokgen sıcak nokta aracı:** Çok noktalı sıcak nokta eklemek için kullanılır.



Resim 2.1: Sıcak nokta araçları

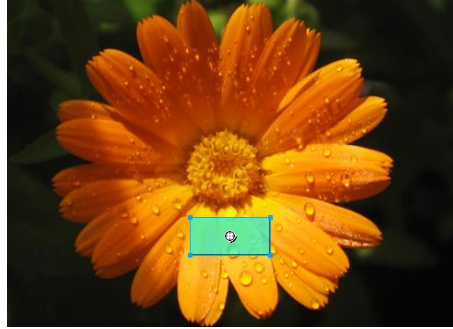
Sıcak nokta eklemek için,

- Araçlar panelinden uygun olan “Sıcak Nokta” aracını seçiniz.



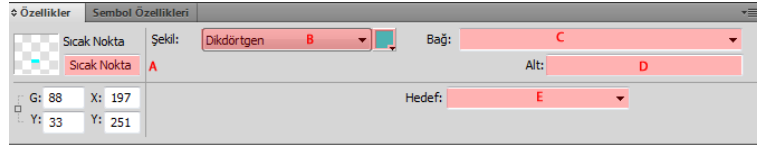
Resim 2.2: Sıcak nokta aracını seçme

- Uygulamak istediğiniz alanın üstünde bir Sıcak Nokta aracı nesnesi çiziniz.



Resim 2.3: Sıcak nokta ekleme

- Özellik denetçisi panelinden Sıcak Nokta ile ilgili seçimleri yapınız.

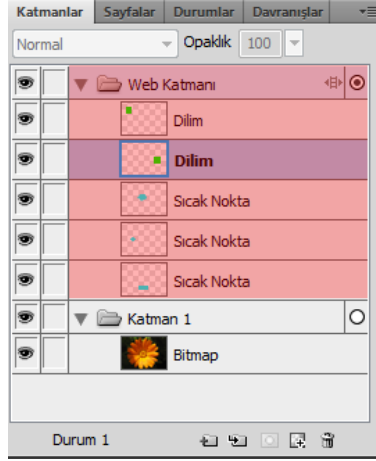


Resim 2.4: Sıcak nokta özellikleri

- Özellik denetçisi üzerinde bulunan seçimler şunlardır:
 - **A:** Sıcak noktaya ait isimlendirme yapabilirsiniz.
 - **B:** Sıcak nokta şeklini ve rengini seçebilirsiniz.
 - **C:** Sıcak noktaya bağlantı ekleyebilirsiniz.
 - **D:** Sıcak noktaya alternatif metin ekleyebilirsiniz.
 - **E:** Sıcak noktaya ait bağlantının açılacağı pencereyi belirleyebilirsiniz.
- Önizleme yaparak sıcak noktanın çalışmasını görebilirsiniz. Ön izlemede sıcak nokta rengi görünmediğini, fare ile üzerine gelindiğinde imlecin değiştiğini görebilirsiniz. Sıcak noktalar bir düğme gibi çalışacaktır.

2.2. Web Katmanı ile Çalışma

Sıcak noktalar ve dilimler, katmanlar panelinde web katmanına yerleşir. Yeni bir belge oluşturduğunuzda web katmanı, katmanlar panelinin en üst katmanı olarak otomatik olarak görüntü işleme yazılımı tarafından oluşturulacaktır.



Resim 2.5: Web katmanı

Web katmanının diğer katmanlardan bir farkı yoktur. Diğer katmanlarda yapılan bütün işlemler burada da yapılabilir. Farkı sadece sıcak nokta ve dilimlerin yerleşim katmanı olmasıdır.

2.3. Resmi Dilimleme

Büyük boyutlu resim ya da nesnelerin web ortamında yüklenmesi uzun zaman alacaktır. Bu durum kullanıcılar açısından istenmeyen bir durumdur. Bu durumu ortadan kaldırmak için dilimleme mantığını geliştirmiştir. Büyük boyutlu resim ya da nesnelere dilimlere ayrılarak daha küçük boyutlu birbirinden bağımsız resim ya da nesnelere dönüştürülür. Böylece yükleme işlemi daha hızlı olması sağlanmış olur.

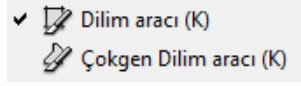
Bir web sayfası hazırlanırken öncelikle sayfanın arayüzü görüntü işleme yazılımı ile hazırlanır. Daha sonra bu arayüz resim dosyası HTML standartlarına uygun olarak dilimlenir ve bir HTML sayfası içinde görüntülenebilir hâle getirilir.

Görüntü işleme yazılımı oldukça kullanışlı bir dilimleme aracına sahiptir. Çalışmalarınızı dilimlere ayırarak her bir dilime fonksiyon ekleyebilir ve bu fonksiyonlara etkileşimler bağlayabilirsiniz.

Her bir dilim dışarıya ayrı bir resim dosyası olarak aktarılmaktadır. Bu nedenle her bir dilimin optimizasyonunu da ayrı ayrı düzenleyebilirsiniz.

Çizmiş olduğunuz dilimler web katmanı içinde tutulur.

Görüntü işleme yazılımı iki farklı dilimleme aracı sahiptir. Birinci Dilim aracı, ikincisi ise Çokgen Dilim aracıdır.



Resim 2.6: Dilim araçları

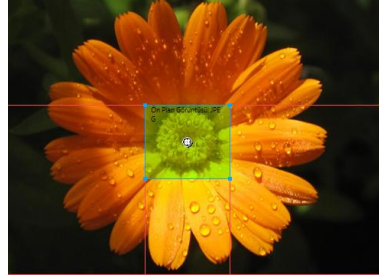
Çalışmalarınızı dilimlemek için,

- Araçlar panelinden dilim aracını seçiniz.



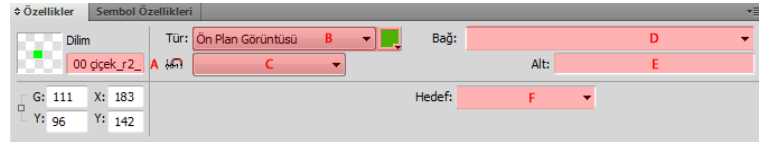
Resim 2.7: Dilim aracını seçme

- İmleci dilimlemek istediğiniz alanda tıklayarak bir dilim çizersiniz.



Resim 2.8: Dilim ekleme

- Çizdiğiniz dilimin özelliklerini özellik denetçisinden ayarlayabilirsiniz.



Resim 2.9: Dilim aracı özellikleri

- Özellik denetçisi üzerinde bulunan seçimler şunlardır:
 - **A:** Dilimi isimlendirebilirsiniz.
 - **B:** Ön Plan Görüntüsü, Arka Plan Görüntüsü veya HTML seçeneğini seçebilirsiniz.
 - **C:** Oluşturduğunuz dilimin dosya türünü ve kalitesini belirtebilirsiniz.
 - **D:** Sıcak noktanın bağ adresini yazın.
 - **E:** HTML açıklama etiketi ekleyebilirsiniz.
 - **F:** Bağın hangi pencerede açılacağını seçebilirsiniz.

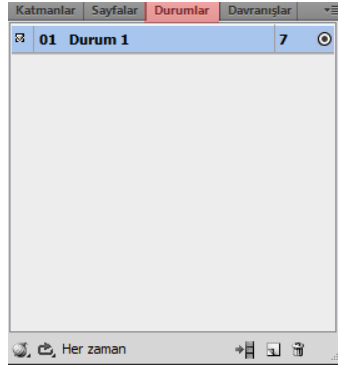
2.4. Dönüşümlü Resimler (Rollover) Oluşturma

Dönüşümlü resimler (Rollover), imleç üzerine getirildiğinde veya tıkladığında görünümü tamamen değişen resimlerdir. Kullanıcı dönüşümlü resim üzerine fare göstergeci getirdiğinde ve tıkladığında yeni bir resim açılır. Dönüşümlü resimler, resimleri saklamak için durumları kullanır.

2.5. Durum Ekleme

Durumlar dönüşümlü resimlerin çeşitli durumlarının saklandığı yerdir. Düğme düzenleyici kullanıldığında düğmenin Yukarı durumu 1. duruma, üzerinde durumu 2. duruma ve aşağı durumu 3. duruma yerleşir.

Durumlar paneli katmanlar paneli ile aynı grupta yer almaktadır. Durumlar paneli açık değilse “Pencere / Durumlar (Shift + F2)” komutunu kullanabilirsiniz.



Resim 2.10: Durumlar paneli

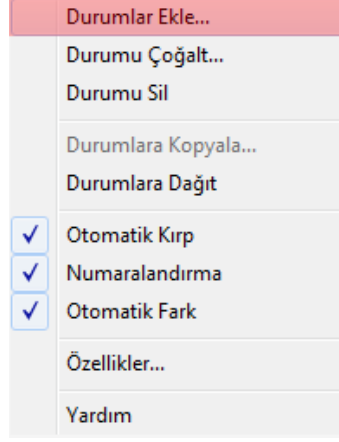
Yeni durum eklemek için görüntü işleme yazılımı birden fazla seçenek sunar.

- Durumlar panelinden Yeni / Çoğaltılmış durum seçeneğini kullanarak durum ekleyebilirsiniz.



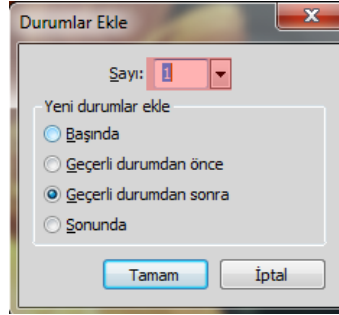
Resim 2.11: Yeni durum ekleme

- Panel seçeneklerini kullanarak istenilen sayıda durum ekleyebilirsiniz.



Resim 2.12: Durumlar paneli seçenekleri

- Panel seçenekleri kullanarak durum eklediğinizde karşınıza “Durumlar Ekle” iletişim penceresi gelecektir. Buradan istediğiniz sayıda durum ekleyebilirsiniz.



Resim 2.13: Durumlar ekle iletişim penceresi

2.6. Davranış Ekleme

Görüntü işleme yazılımı sıcak noktalara bağlı olarak farklı durumlardaki dilimleri ekrana gelmesini sağlayabilir. Davranış olarak adlandırılan bu durum için sıcak nokta aracı, dilim aracı ve durumlar paneli kullanılır.

Davranış eklemek için,

- Davranış eklemek istediğiniz kadar durumu ekleyiniz. 1. durumun davranışları görüntülemek için kullanılacağını unutmayınız.

Katmanlar	Sayfalar	Durumlar	Davranışlar
01	Durum 1	7	<input type="radio"/>
02	Durum 2	7	<input type="radio"/>
03	Durum 3	7	<input type="radio"/>
04	Durum 4	7	<input type="radio"/>
05	Durum 5	7	<input type="radio"/>

Resim 2.14: Davranış için durum ekleme

- 1. durum hariç diğer durumlara farklı resimler ya da bir resme ait farklı dilimler ekleyiniz.



Resim 2.15: Durumlara resim ekleme

- 1. duruma oluşturduğunuz diğer durumlar kadar kullanılacak nesne çiziniz.



Resim 2.16: Durumları göstermek için kullanılacak nesnelere

- Nesnelere her birinin üzerine sıcak nokta ekleyiniz.



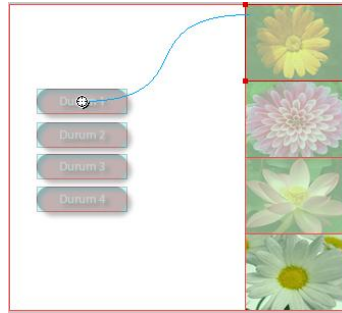
Resim 2.17: Nesnelere sıcak noktaların ekleme

- Durumlardaki nesnelere gelecek şekilde ayrı ayrı dilim ekleyiniz.



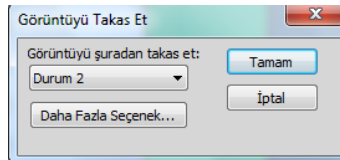
Resim 2.18: Resimlere dilim ekleme

- 1. sıcak noktayı seçin ve sıcak nokta tutmacından 1. dileme doğru sürükleyiniz.



Resim 2.19: Sıcak nokta ile dilimi birbirine bağlama

- Ekranaya gelen “Görüntüyü Takas Et” iletişim penceresinden dilime ait resmin bulunduğu durumu seçiniz ve onaylayınız.



Resim 2.20: Görüntüyü takas et iletişim penceresi

- Diğer sıcak nokta ve dilimler için son iki adımı tekrarlayınız.

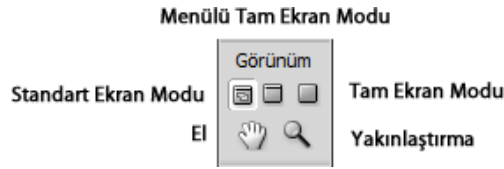
- Çalışmasını önizleme yaparak kontrol ediniz.

2.7. Yeni Dilimler Ekleme

Görüntü işleme yazılımı bir resmi dilimlere ayırdıktan sonra bu dilimleri değiştirmenize olanak sağlar. Ancak dilimleri değiştirebilmeniz, yeni dilim ekleyebilmeniz veya dilimleri kaldırabilmeniz için düzenlenebilir resim formatı olan PNG dosyası ile çalışmanız gerektiğini unutmayınız. Bu nedenle çalışmanızı PNG formatında kaydettikten sonra dışa aktarma işlemi yapınız.

2.8. Tam Ekran Görüntüleme

Görüntü işleme yazılımı ile çalışma alanının ekran görünümünü istediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz. Araçlar panelinde Görünüm araç setini kullanarak ekran görünümünü değiştirebilirsiniz.



Resim 2.21: Görünüm araç seti

Tam ekran görüntülemeye görünüm araç setinde yer alan Tam Ekran Modu aracını kullanarak geçebilirsiniz.





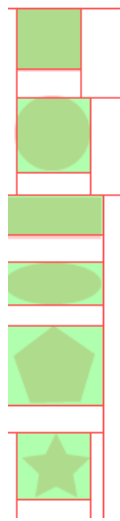
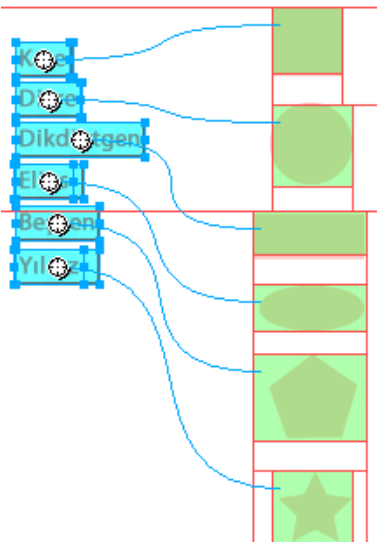
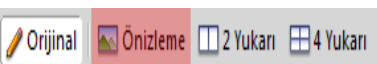
Resim 2.22: Tam ekran modunun seçilmesi

Shift tuşuna bir kere basarak tam ekran modundan çıkabilir ve görünümü standart ekran modu konumuna getirebilirsiniz.

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki uygulamayı yaparak istenilen sayı kadar davranış ekleyiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Ayrı ayrı durumlara beş farklı şekil çiziniz.</p> 	<p>➤ Durum 2'den başlayarak çeşitli geometrik şekilleri çizebilirsiniz.</p>
<p>➤ Durum 1'e çizmiş olduğunuz şekillerin isimlerini alt alta yazınız.</p> <p>Kare Diare Dikdörtgen Elips Beşgen Yıldız</p>	<p>➤ Şekillerin yanına aynı sıra ile Metin aracını kullanarak isimleri alt alta yazabilirsiniz.</p>
<p>➤ Yazıların üzerine gelecek şekilde sıcak nokta ekleyiniz.</p> 	<p>➤ Web araç setinden dikdörtgen araç setini kullanabilirsiniz.</p>

<p>➤ Şekillerin üzerine gelecek şekilde dilim ekleyiniz.</p> 	<p>➤ Web araç setinden dilim aracını kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Sıcak noktaları şekil isimlerine göre şekillere ait dilimlere bağlayınız.</p> 	<p>➤ Sıcak nokta tutmacından dilime doğru fare ile sürükleyiniz.</p>
<p>➤ Önizleme ile çalışmanızı test ediniz.</p> 	<p>➤ Önizleme tuvalin sol üst köşesinde yer almaktadır.</p>

KONTROL LİSTESİ

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için **Evet**, kazanamadığınız beceriler için **Hayır** kutucuğuna (X) işareti koyarak kendinizi değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Etkin bölgeler ekleyebildiniz mi?		
2. Web katmanını kullanabildiniz mi?		
3. Resimleri dilimleyebildiniz mi?		
4. Durum ekleyebildiniz mi?		
5. Davranış ekleyebildiniz mi?		
6. Çalışmanızı tam ekran görüntüleyebildiniz mi?		
7. Tam ekrandan çıkabildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “**Hayır**” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “**Evet**” ise “Ölçme ve Değerlendirme”ye geçiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. () Etkin bölge eklemek için kullanılan sıcak nokta aracı aralar panelinde görünüm araç setinde yer alır.
2. () Durumlar paneli Shift +F2 tuşları kullanılarak aktif hâle getirilir.
3. () Sıcak nokta ve dilimler web katmanı üzerinde gösterilir.
4. () Sıcak noktalara bağ verilemez.
5. () Bir resmi dilimlere ayırmak tarayıcıda resmin kolay şekilde yüklenmesine yardımcı olur.
6. () Durumlar dönüşümlü resimlerin çeşitli durumlarının saklandığı yerdir.
7. () Araçlar panelinde görünüm araç seti ile tuval tam ekran görüntülenebilir.
8. () Tam ekran modundan çıkmak için Tab tuşu kullanılır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-3

AMAÇ

Web sayfalarında kullanabileceğiniz resimleri optimizasyonunu yapabilecek ve dışa aktarabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Web sitelerinde sık kullanılan resim formatlarını araştırınız.

3. OPTİMİZASYON VE AKTARMA İŞLEMİ

Görüntü işleme yazılımı uygulamasındaki yeni belgeler PNG belgesi olarak kaydedilir. PNG, “Taşınabilir Ağ Grafiği” anlamındaki (Portable Network Graphics)’in kısaltmasıdır ve kayıpsız sıkıştırarak görüntü saklamak için kullanılan bir saklama biçimidir.

Görüntü işleme yazılımı ile grafik oluşturduktan sonra birçok grafik formatında kaydedilebilir ve dışa aktarılabilir. Bu işlem sadece tek bir resim dosyası olarak düzenlediğiniz çalışmalar için kullanışlıdır.

Web sayfaları için dışa aktarmada her bir dilimin özelliğini gözden geçirmelisiniz.

3.1. Dışa Aktarma Sihirbazı (Export Wizard)

Görüntü işleme yazılımı, çalışmalarınızı dışa aktarmak için “Dışa Aktarma Sihirbazı”nı kullanır. Sihirbaz çalışmanızı dışa aktarma işlemi boyunca seçenekler önerir ve en iyi dışa aktarma işlemine yardım etmek için “Görüntü Önizleme”yi gösterir.

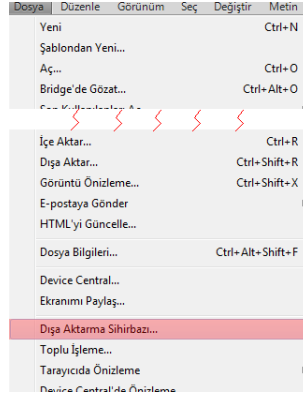
Dışa aktarma sihirbazını kullanarak dışa aktarma işlemi için,

- Çalışmanızı dışa aktarmadan önce son hâlini aldığından emin olunuz. Dosyanızın PNG uzantılı hâlini “Dosya > Kaydet (Ctrl + S)” komutunu kullanarak kayıt ediniz.

Milli Eğitim Bakanlığı

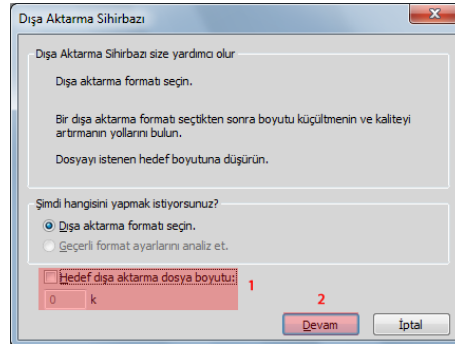
Resim 3.1: Dışa aktarılacak çalışma

- “Dosya > Dışa Aktarma...” komutunu seçiniz.



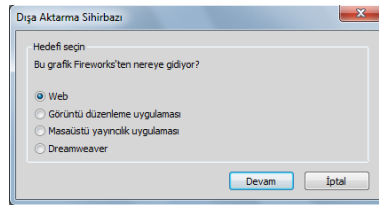
Resim 3.2: Dışa aktarma sihirbazı komutu

- Dışa Aktarma Sihirbazı ekranı görüntülenecektir. Bu pencerede “Hedef dışa aktarma dosya boyutu” seçeneğini seçerek çalışmanızı belli bir dosya boyutuna göre optimize edebilirsiniz. Sonraki adıma geçmek için Devam butonuna basınız.



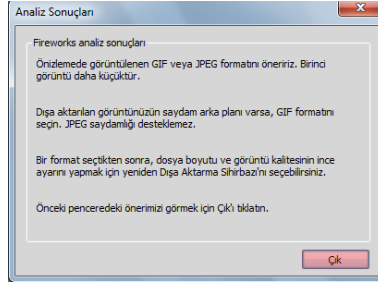
Resim 3.3: Dışa aktarma sihirbazı iletişim penceresi 1. adım

- Dosyalarınızın hangi ortamda kullanılacağını seçiniz.



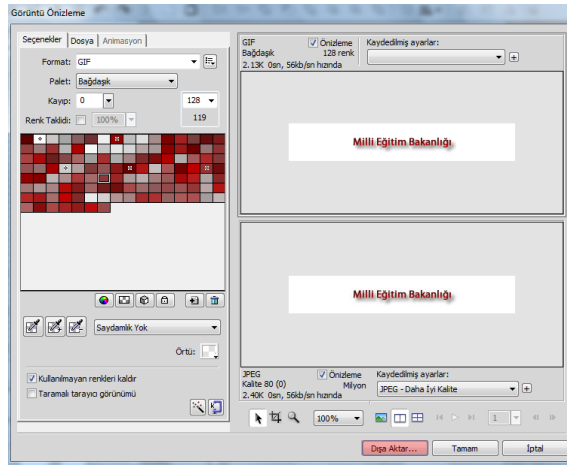
Resim 3.4: Dışa aktarma sihirbazı iletişim penceresi 2. adım

- Dışa aktarma sihirbazı ile görüntü işleme yazılımı seçtiğiniz yere göre dosya formatını belirleyecek ve “Analiz Sonuçları” iletişim penceresi ekrana gelecektir. Devam etmek için “Çık” komutunu seçiniz.



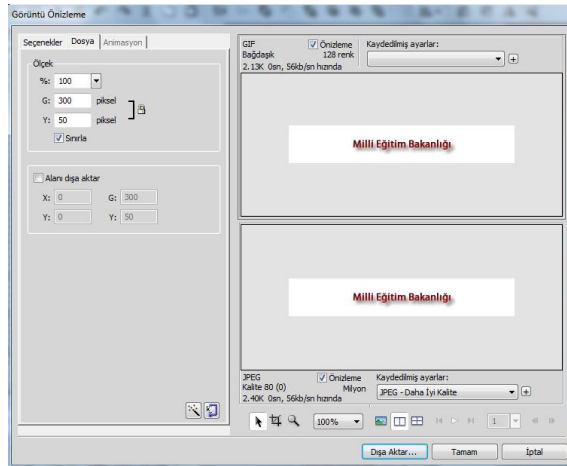
Resim 3.5: Analiz sonuçları iletişim penceresi

- “Görüntü Önizleme” iletişim penceresi içinde çalışmanızın farklı dosya formatlarındaki boyutlarını ön izleyebilir ve optimizasyon yapabilirsiniz.



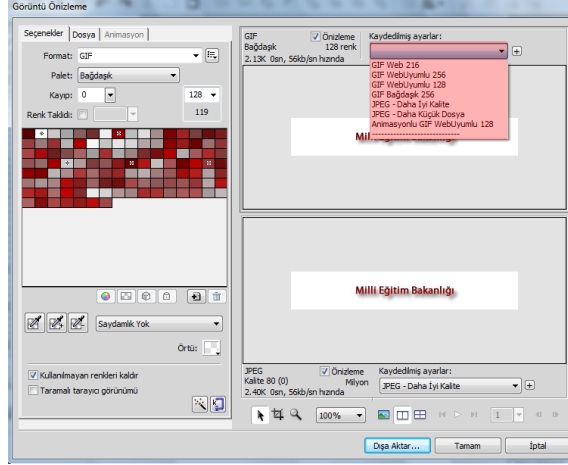
Resim 3.6: Görüntü önizleme iletişim penceresi

- Dosya sekmesine tıklayarak dosyanızın boyutları ile ilgili ayarları da düzenleyebilirsiniz.



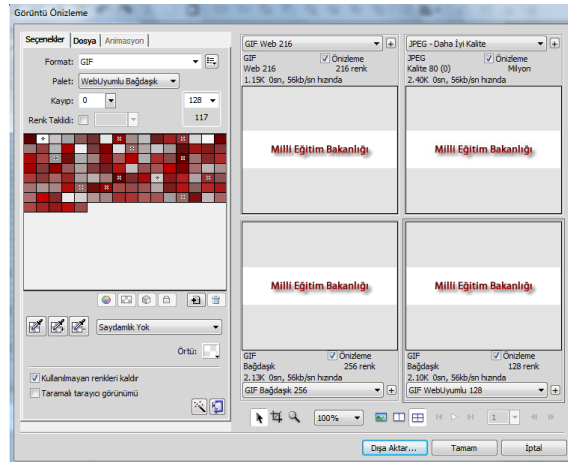
Resim 3.7: Görüntü önizleme iletişim penceresi dosya sekmesi

- Görüntü işleme yazılımı içinde daha önceden kayıt edilmiş optimizasyon ayarları bulunmaktadır. Bu ayarları hazır ayarları kullanmak için sağdaki pencere içinde bulunan “Kaydedilmiş ayarlar” açılır penceresinden yararlanabilir ve sonuçları ön izleyebilirsiniz.



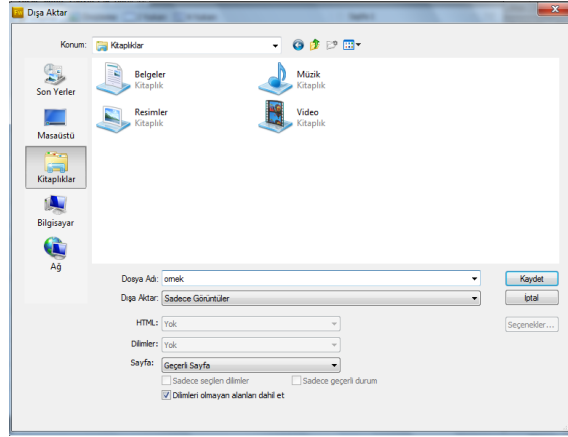
Resim 3.8: Kaydedilmiş optimizasyon ayarlarının kullanılması

- Önizleme penceresi içinde birden fazla ayarı aynı anda görüntüleyebilirsiniz. Bunu yapmak için önizleme penceresinin sağ altında bulunan önizleme seçeneklerine tıklayabilirsiniz.



Resim 3.9: Birden fazla ayarın önizleme ile görüntülenmesi

- Dışa aktarma işlemini tamamlamak için “Dışa Aktar...” komutunu tıklayınız. “Dışa aktar” iletişim penceresinden dosya adını ve dışa aktarma şeklini belirleyip kaydediniz.

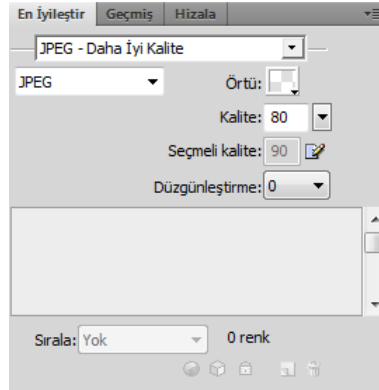


Resim 3.10: Dışa aktar iletişim penceresi

Dışa aktarma sihirbazını kullanmadan “Dosya / Dışa Aktar... (Ctrl + Shift + R)” komutunu kullanarak “Dışa aktar” iletişim penceresine ulaşabilirsiniz.

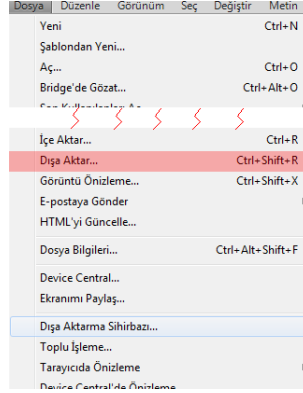
Dışa aktarma işlemi için,

- Çalışmanızı dışa aktarmadan önce son hâlini aldığından emin olunuz. Dosyanızın PNG uzantılı hâlini Dosya > Kaydet seçeneğini seçerek kayıt ediniz.
- En İyileştir paneli içinden ihraç etmek istediğiniz resim formatını seçiniz ve özelliklerini düzenleyiniz. En iyileştir paneli açık değilse “Pencere > En İyileştir komutu (F6)” komutu ile aktif hâle getirebilirsiniz.



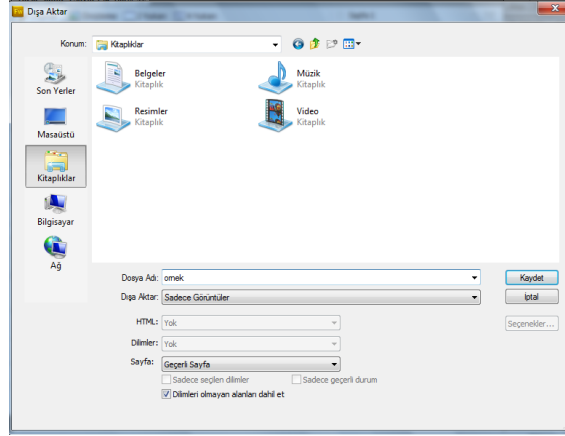
Resim 3.11: En iyileştir paneli

- “Dosya > Dışa Aktar...” komutunu seçiniz.



Resim 3.12: Dışa aktar komutu

- “Dışa Aktar” iletişim penceresinden konum, dosya adı ve dışa aktar seçeneğini belirleyip “Kaydet”e tıklayınız.



Resim 3.13: Dışa aktarma işleminin tamalanması

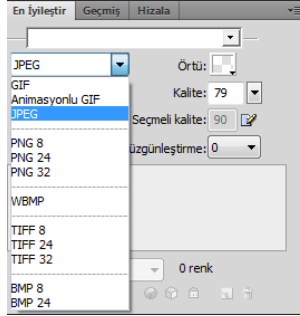
3.2. Resmin Dosya Türünü Seçme

Görüntü işleme yazılımı Dışa Aktarma sihirbazı ile analiz işlemini otomatik olarak yapar. İsterseniz ayarları kendiniz de yapabilirsiniz.

Doğru resim türünü seçmek optimizasyon süreci için çok önemlidir. WEB grafikleri için popüler dosya türleri GIF ve JPEG'dir. GIF resimleri genellikle iki renkli ve düz renkli resimler için kullanılır. GIF resimleri saydam alanlar içerebilir ve animasyon dosyaları için kullanılabilir. GIF resimlerinin dezavantajı bunların 256 renkle kısıtlanmış olmasıdır. JPEG dosya türü genellikle fotoğraf türündeki resimler ve çok renkli resimler için kullanılır.

Dosya veya dilimleri aktarmak için biçimlendirme seçenekleri ayarlamak üzere En İyileştir paneli kullanılır. Optimizasyon süreci daha iyi kontrol edebilmek için her dilimin optimizasyonu ayarlanabilir.

En İyileştir panelinde dışa aktar dosya formatı açılır menüsünde istenen dosya türünü seçebilirsiniz.

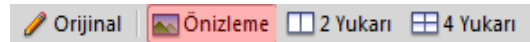


Resim 3.14: En iyileştir panelinden dışa aktarılacak dosya formatının seçilmesi

3.3. Önizleme Düğmesi

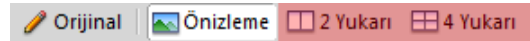
Görüntü işleme yazılımı çalışmalarınızı dışa aktarmadan önce önizleme ile çalışmanızın durumunu görebilmenize imkân sağlar. Farklı ayarları görmek için çalışmanız iki veya dört önizleme alanına bölünebilir. Aynı zamanda her önizleme için yaklaşık yükleme sürelerini ve dosya boyutunu görüntüler.

Çalışma alanında sayfanın önizlemesini görmek için tuval sol üst köşesinde yer alan “Önizleme” komutunu kullanabilirsiniz.



Resim 3.15: Önizleme komutu

Sayfayı iki ön izlemeli görünüme ayırmak için “2 Yukarı” komutu, dört ön izlemeli görünüme ayırmak için “4 Yukarı” komutunu kullanabilirsiniz.



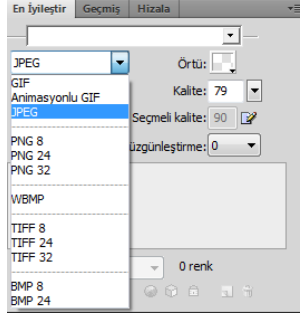
Resim 3.16: 2 Yukarı ve 4 Yukarı önizleme

Normal görünüme geçmek için “Orijinal” komutunu kullanabilirsiniz. Çalışmalarınız üzerinde düzenlemelerinizi orijinal görünümünde yapabilirsiniz. Önizleme yapılırken düzenleme yapamazsınız.

2 Yukarı veya 4 Yukarı önizleme görünümündeyken seçilen görünüm etrafında çerçeve belirir. Seçilen önizleme En İyileştir paneli kullanılarak yapılan değişiklikler sayfaya yansır. Diğer görünüm için farklı formatlar seçebilirsiniz. Karar verdiğiniz görünümü seçip orijinal görünüme geçebilirsiniz.

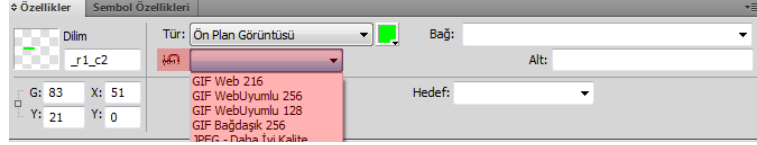
3.4. Mevcut Optimizasyon Ön Ayarları

Dışa aktarma işlemine dosya türünü belirleyebilmeniz için görüntü işleme yazılımı En İyileştir panelinde dışa aktar dosya formatı açılır menüsünde ön ayar yapabilmeye imkân sağlar.



Resim 3.17: Ön ayar yapmak için En iyileştir panelinin kullanılması

Bir dilim söz konusu ise Özellik denetçisinden “Dilim Dışa Aktarma Ayarları” komutu ile ön ayar yapabilirsiniz.



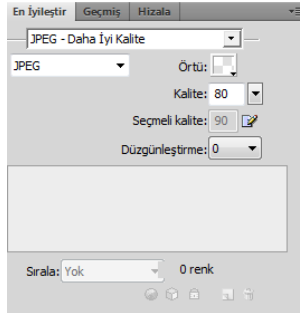
Resim 3.18: Dilim Özellik denetçisinden ön ayar yapılması

3.5. Aktarma İşlemleri

3.5.1. JPEG Resimlerini Gönderme

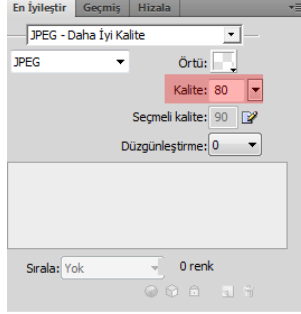
Web sayfalarında en çok kullanılan resim formatı özelliğine sahip olan JPEG formatını kullanarak dışa aktara işlemi yapmak için,

- En İyileştir panelinden Dışa aktar dosya formatını JPEG olarak seçiniz.



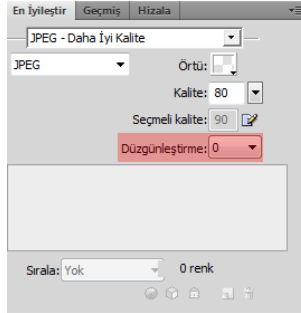
Resim 3.19: JPEG formatı ile dışa aktarma

- Görüntü işleme yazılımı JPEG formatı ile ilgili iki tane dışa aktarma kaydı verir. İsterseniz kendi ayarlarınızı da yapabilirsiniz.
- Kalite değeri sıkıştırma ve renk oranlarını ayarlar. Kalite değerinin yüksek olması resmin kalitesini de artırırken sıkıştırmanın azalmasından dolayı dosya boyutunun büyümesine sebep olacaktır.



Resim 3.20: JPEG kalitesinin belirlenmesi

- Düğünlüştürme değeri ise aktarma sırasında resmin bulanıklık oranını belirler. Oranın artması bulanıklığı artıracaktır.



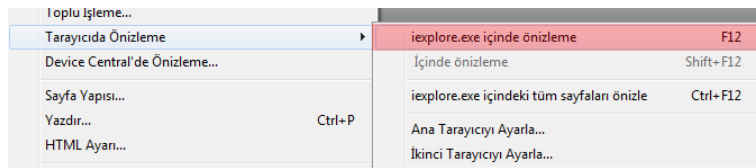
Resim 3.21: JPEG düğünlüştürme oranının belirlenmesi

3.5.2. Tarayıcıda Önizleme

Görüntü işleme yazılımı tarayıcı üzerinde çalışmalarınızın nasıl görüneceğini önceden incelemenize imkân sağlar.

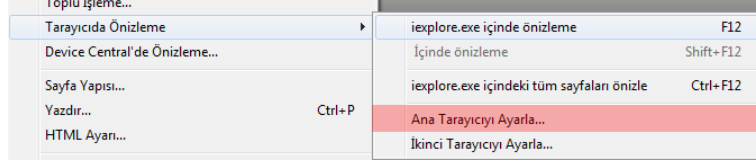
Tarayıcıda önizleme yapmak için,

- “Dosya / Tarayıcıda Önizleme / iexplore.exe içinde önizleme (F12)” komutunu seçin.



Resim 3.22: Tarayıcıda önizleme

- “Ana Tarayıcıyı Ayarla...” komutu kullanılarak varsayılan tarayıcınızı değiştirebilirsiniz.



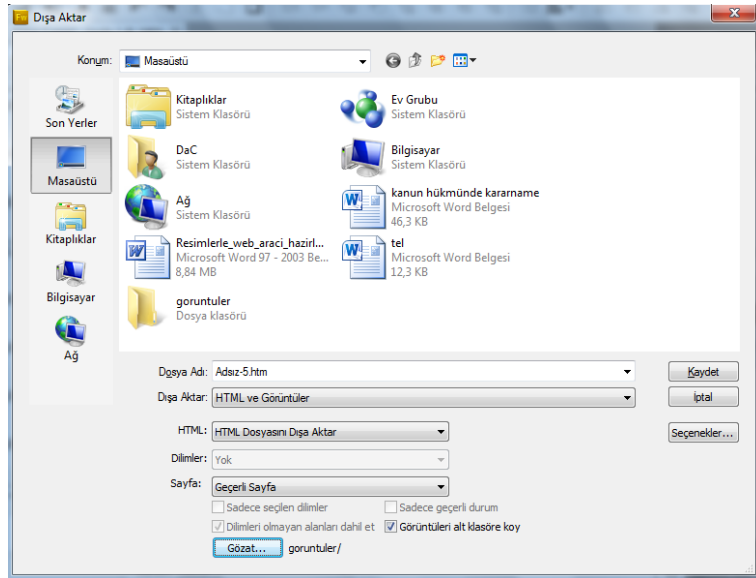
Resim 3.23: Tarayıcının ayarlanması

3.5.3. HTML Olarak Dışa Aktarma

Görüntü işleme yazılımı ile yapmış olduğunuz tasarımı HTML düzeninde dışarı aktarabilirsiniz. Bu durumda Görüntü işleme yazılımı dilimlediğiniz resimleri ayrı resimler olarak kaydedecek, gerekli JavaScript kodlarını ekleyecek ve sayfalarınızı bir arada tutacak tablo yapısını oluşturacaktır.

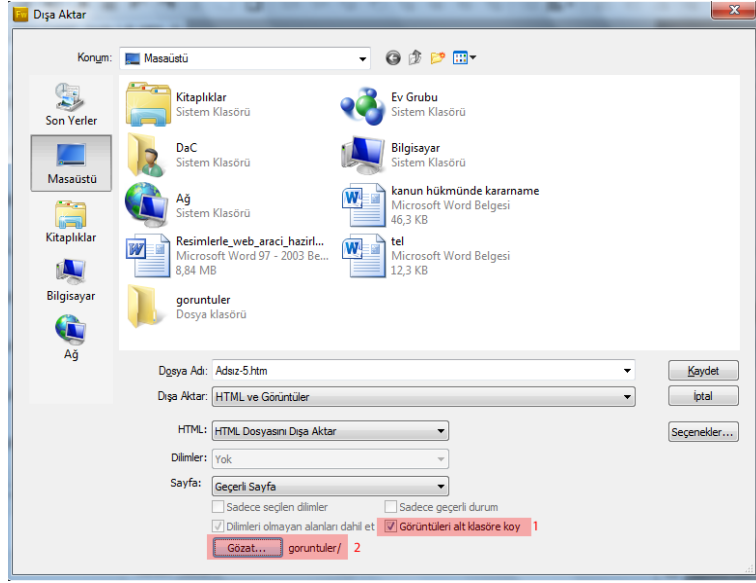
Sayfalarınızı HTML olarak dışa aktarmak için,

- Sayfa içinde dilimlerinizi hazırlayınız ve gerekli bağlantıları veriniz.
- “Dosya / Dışa Aktar... (Ctrl + Shift + R)” komutunu seçiniz.



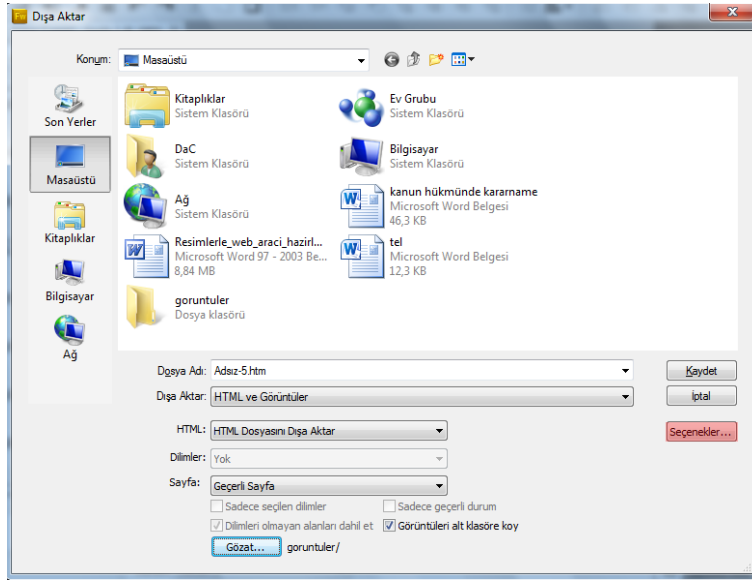
Resim 3.24: Dışa aktar iletişim penceresi

- “Dışa Aktar” iletişim penceresi içinde “Görüntüleri alt klasöre koy” seçeneğini seçiniz ve “Gözet...” komutunu seçerek varsayılan değer olan “görüntüler” klasörünü değiştirin. Dosya ve klasöre erişim adlarında İngilizce karakterler kullanmanız daha sorunsuz çalışmasına yardımcı olacaktır.



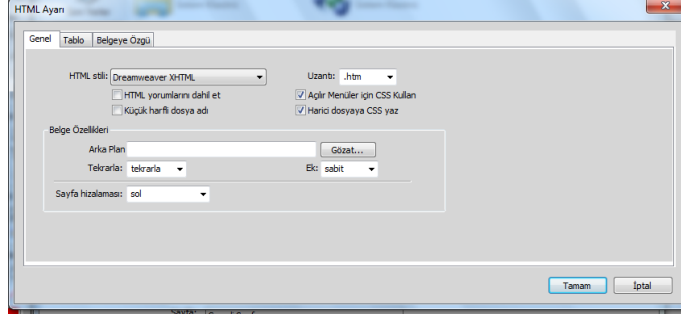
Resim 3.25: Dışa aktar iletişim penceresi görüntüler için alt klasörün seçimi

- “Seçenekler...” komutu dışa aktaracağımız tablonun özelliklerini belirlemenize yardımcı olur.



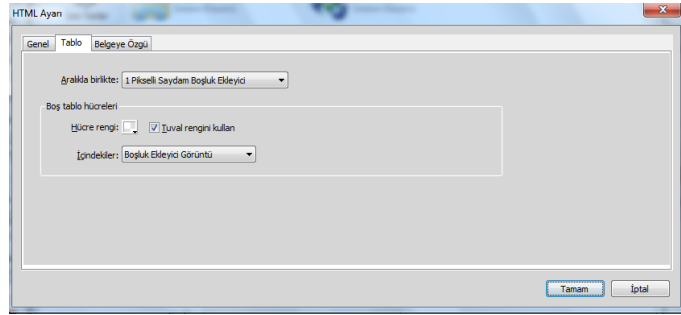
Resim 3.26: Dışa aktarılacak tablonun seçeneklerinin ayarlanması

- “Genel” sekmesi altında HTML stilini istediğiniz uygulamaya uygun standartlarda çıkartabileceğiniz bir açılır menü bulunmaktadır.



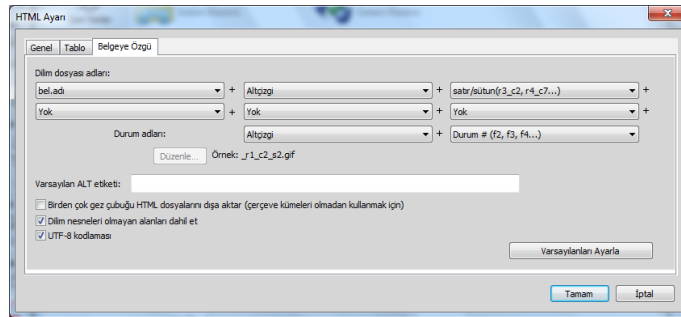
Resim 3.27: HTML ayarı genel sekmesi

- “Tablo” sekmesi, HTML dosyaları oluşturulurken tablo yerleşimlerinin nasıl olacağını belirlemenizi sağlar.



Resim 3.28: HTML ayarı tablo sekmesi

- Belgeye özgü sekmesi altında dosya isimlendirme kurallarını belirleyebilirsiniz.



Resim 3.29: HTML ayarı belgeye özgü sekmesi

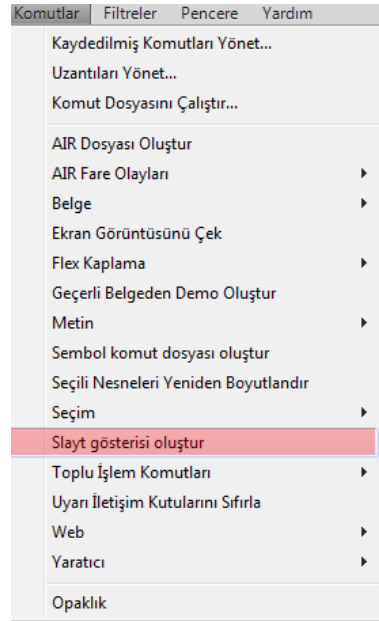
- “Tamam” komutunu seçerek HTML ayarı iletişim penceresini kapatınız.
- “Dışa Aktar” iletişim penceresinden “Kaydet” komutunu seçerek dışa aktarma işlemini tamamlayınız.

3.6. Slayt Gösterisi İle Resimlerin Dışa Aktarılması

Görüntü işleme yazılımı, web sayfanızda fotoğraf albümü oluşturmanıza imkân sağlayan slayt gösterisi özelliğine sahiptir. Bu işlem için herhangi bir çalışma oluşturmanıza gerek yoktur. Sadece slayt gösterisinde kullanacağınız resimleri ve klasörleri düzenlemeniz yeterli olacaktır.

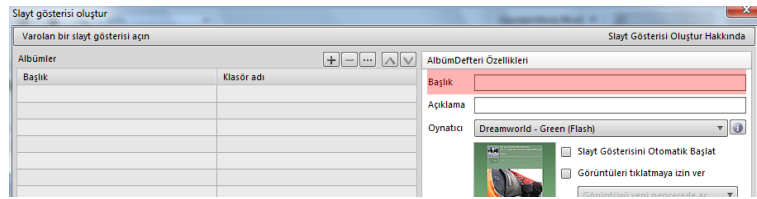
Resimlerinizi slayt gösteri olarak dışa aktarmak için,

- “Komutlar / Slayt gösterisi oluştur” komutunu seçin.



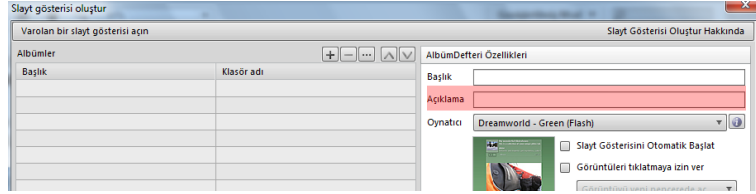
Resim 3.30: Slayt gösterisi oluştur komutu

- Ekranı “slayt gösterisi oluştur” iletişim penceresi açılacaktır.
- Başlık seçeneği ile slayt gösterinize başlık ekleyiniz.



Resim 3.31: Slayt gösterisine başlık eklenmesi

- Açıklama seçeneği ile isteğinize bağlı olarak slayt gösterinize açıklayıcı metin ekleyiniz.



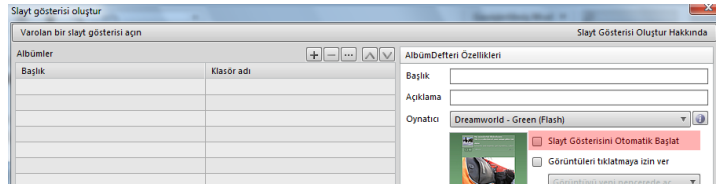
Resim 3.32: Slayt gösterisine açıklama eklenmesi

- Oynatıcı seçeneği ile slayt gösterisinin görünümünü seçin. Önizlemeden kontrol sağlayabilirsiniz.



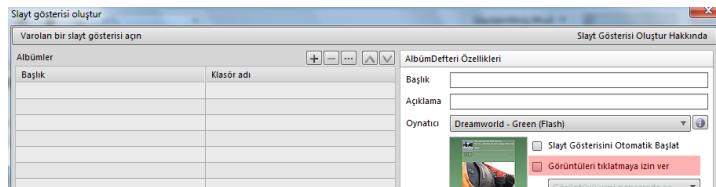
Resim 3.33: Slayt gösterisi oynatıcının seçilmesi

- “Slayt Gösterisini Otomatik Başlat” seçeneğini işaretlerseniz slayt gösterisi görüntülediğinde otomatik olarak başlayacaktır.



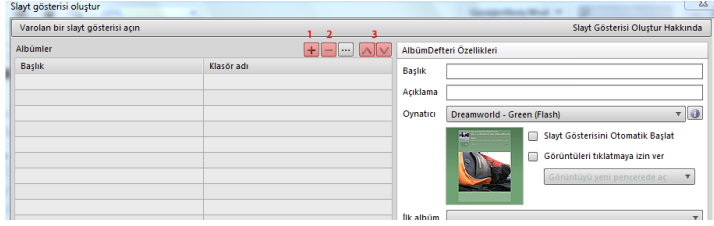
Resim 3.34: Slayt gösterisinin otomatik olarak başlatılması

- “Görüntüleri tıklamaya izin ver” seçeneği ile resimlerin tıklanmasına izin verebilirsiniz.



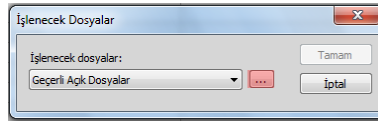
Resim 3.35: Slayt gösterisinde resimlerin tıklanmasına izin verilmesi

- Resimleri eklemek için önceden klasörler hâlinde hazırlanmış olmanız gerekir. Eklemiş olduğunuz her klasör bir albüm olarak nitelendirilir.
- Albümler “Slayt gösterisi oluştur” iletişim penceresi sol üst köşesinde yer alır. Hemen altında ise seçilmiş olan albüm içindeki resimleri görebilirsiniz.
- Albüm eklemek için “Albüm Ekle” komutunu kullanınız.



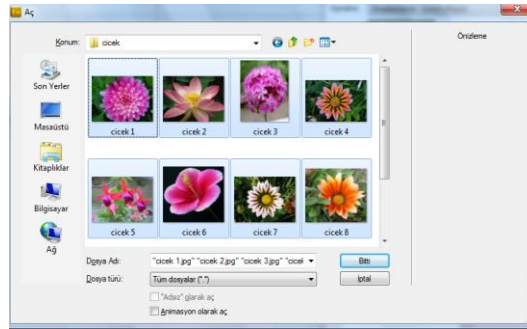
Resim 3.36: Albüm ekle komutu

- 1: Albüm ekleme yapabilirsiniz.
 - 2: Eklenen albümü albüm listesinden silebilirsiniz.
 - 3: Albümlerin listedeki sırasını değiştirebilirsiniz.
- “İşlenecek Dosyalar” iletişim penceresinden “Gözet” komutunu seçiniz.



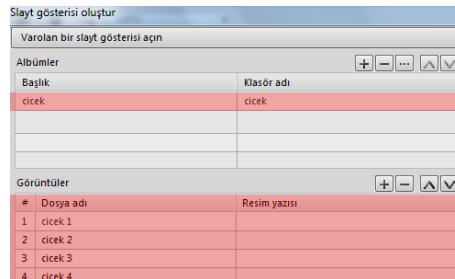
Resim 3.37: Albümün seçilmesi

- Albüm klasörü içindeki bütün resimleri seçiniz ve “Bitti” komutunu tıklayınız.



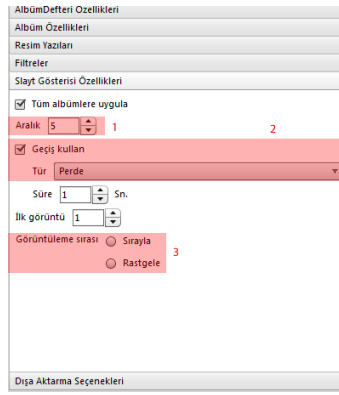
Resim 3.38: Albüme eklenecek resimlerin seçilmesi

- Elediğiniz albümler, albüm listesine yerleşecektir. Albüm ismini tıkladığınız zaman albüm içeriğindeki resimler de hemen altında listelenecektir.



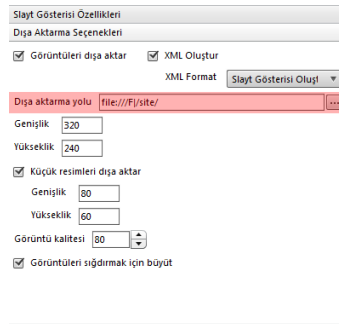
Resim 3.39: Albüm listesi

- “Albüm Özellikleri” sekmesini tıklayınız. Burada albüme açıklama arka plan resmi ya da küçük resim atabilirsiniz. Zorunlu değildir.
- “Resim Yazıları” sekmesini tıklayınız. İsterseniz albüm içindeki resimlere açıklama ekleyebilirsiniz. Zorunlu değildir.
- “Filtreler” sekmesini tıklayınız. İsterseniz albümlere filtre uygulayabilirsiniz. Zorunlu değildir.
- Slayt Gösterisi sekmesini tıklayınız.



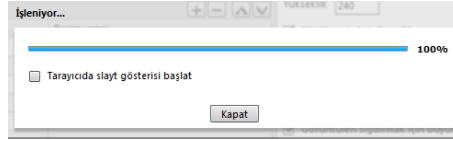
Resim 3.40: Slayt gösterisi özelliklerinin belirlenmesi

- Aralık değerine resimlerin geçiş sürelerini düşünerek bir değer atayınız.
- Resimler arasında geçişi ayarlamak için listeden bir geçiş türü seçiniz.
- Slayt sırasını belirleyiniz.
- “Dışa Aktarma Seçenekleri” sekmesini tıklayınız. Slayt gösterisinin oluşturulacağı yeri belirleyiniz. Diğer ayarlar görüntü işleme yazılımı tarafından otomatik yapılacaktır.



Resim 3.41: Slayt gösterisi dışa aktarma seçeneklerinin belirlenmesi

- Son olarak sol altta yer alan “Slayt Gösterisi Oluştur” komutuna tıklayınız. görüntü işleme yazılımı yapılan ayarlara göre slayt gösterisini oluşturacaktır. İsterseniz “Tarayıcıda slayt gösterisini başlat” seçeneği ile özizleme yapabilirsiniz.



Resim 3.42: Slayt gösterisinin sonlandırılması

- Slayt gösterisini tarayıcıda görüntüleyiniz.



Resim 3.43: Tamamlanmış slayt gösterisi

UYGULAMA FAALİYETİ

Görüntü işleme yazılımı ile hazırladığımız çalışmanızı aşağıdaki uygulama ile HTML ve Görüntüler olarak aktarınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Sayfa içine okul web sitesinde kullanmak üzere dört tane metin ekleyiniz.</p> <p>Anasayfa Okulumuz Kadromuz Alanlarımız</p>	<p>➤ Metin aracını kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Metinlerin üzerine etkin bölge ekleyiniz.</p> <p>Anasayfa Okulumuz Kadromuz Alanlarımız</p>	<p>➤ Sıcak Nokta aracını kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Etkin bölgelere uygun bağlantılar ekleyiniz.</p>	<p>➤ Sıcak Nokta aracı Özellik denetçisini kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Önizleme ile çalışmanızı kontrol ediniz.</p> <p>Orjinal Önizleme 2 Yukarı 4 Yukarı</p>	<p>➤ “Önizleme” komutunu tuvalin sol üst köşesinde bulabilirsiniz.</p>
<p>➤ Tarayıcı ile çalışmanızı kontrol ediniz.</p>	<p>➤ F12 tuşu ile tarayıcıda önizleme yapabilirsiniz.</p>
<p>➤ “Dosya / Dışa Aktar... (Ctrl + Shift + R)” komutunu seçiniz.</p>	<p>Dışa aktar penceresinde,</p> <p>➤ Dosya adını verebilirsiniz.</p> <p>➤ Dışa aktar seçeneğinde HTML ve “Görüntüler”i seçebilirsiniz.</p>
<p>➤ “Dışa Aktar” iletişim penceresinden “Kaydet” komutunu seçerek dışa aktarma işlemini tamamlayınız.</p>	<p>➤ Kayıt yeri olarak site kök klasöründe images klasörünü seçebilirsiniz.</p>

KONTROL LİSTESİ

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için **Evet**, kazanamadığınız beceriler için **Hayır** kutucuğuna (X) işareti koyarak kendinizi değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Dışa aktarma sihirbazını kullanabildiniz mi?		
2. Dışa aktarılacak dosya türünü seçebildiniz mi?		
3. Çalışmalarınızı önizleme yapabildiniz mi?		
4. Tarayıcıda önizleme yapabildiniz mi?		
5. HTML olarak dışa aktarma yapabildiniz mi?		
6. Slayt gösterisi ile resimleri dışa aktarabildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “**Hayır**” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “**Evet**” ise “Ölçme ve Değerlendirme”ye geçiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. () Dışa aktarma sihirbazı ile dışa aktarılacak dosya boyutu ayarlanabilir.
2. () Görüntü işleme yazılımı dışa aktarma sihirbazı analizi sonucunda önerilen formatları kullanıcıya önerir.
3. () Dışa aktarılacak dosya formatı stiller panelinden seçilir.
4. () Görüntü işleme yazılımı dışa aktarılacak birden fazla formatını aynı anda ekranda önizleme ile gösterebilir.
5. () Önizleme ekranında düzenleme yapılabilir.
6. () Tarayıcıda önizleme için F10 tuşu kullanılır.
7. () Görüntü işleme yazılımı çalışmalarınızı HTML olarak dışa aktarabilir.
8. () Görüntü işleme yazılımı aynı slayt içinde sadece bir klasörü slayt gösterisi olarak dışa aktarabilir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-4

AMAÇ

Web sayfalarında kullanmak için hareketli resimler oluşturabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Bir web sitesinde hareketli resimlerin kullanılabilceği alanları araştırınız.

4. GIF ANİMASYONLARI

Animasyon sembolleri olarak adlandırılan nesnelere özellikler atayarak animasyon oluşturabilirsiniz. Bir sembolün animasyonu, animasyonda görüntü ve nesnelere içeren durumlara bölünür. Bir animasyonda birden fazla sembol bulunabilir ve her sembolün farklı bir eylemi olabilir. Farklı semboller, farklı sayıda durum içerebilir. Tüm sembollerin eylemleri tamamlandığında animasyon sona erer.

Tek bir dosyada birden çok sembolünüz olabileceği için farklı eylem türlerinin aynı anda ortaya çıktığı karmaşık bir animasyon oluşturabilirsiniz.

Dosyanızın nasıl oluşturulduğunu kontrol etmek için En İyileştir panelinde en iyileştirme ve dışa aktarma ayarlarını değiştirebilirsiniz.

Çok kullanılasına rağmen animasyonlu GIF resimleri mükemmel değildir. GIF dosyaları olduğu için 256 renkle sınırlanmışlardır. Eksiklerine rağmen hareketli GIF dosyası basit WEB animasyonu için iyi bir ortamdır, hiçbir eklenti ve sunucu gelişmesine gerek duymaz veya çeşitli tarayıcılarda uyumsuzluk sorunları yoktur.

4.1. Animasyon Oluşturma

Animasyonlu GIF oluştururken görüntü işleme yazılımı durumları kullanır. Durumlar ekrana sıra ile getirilerek hareketlendirme sağlanır. Durumlar panelinde görüntülenen durumlar oluşturularak animasyonlar hazırlayabilirsiniz. Burada, durumları yeniden adlandırabilir, düzenleyebilir, animasyon zamanlamasını elle ayarlayabilir ve nesnelere bir durumdan başka bir kareye taşıyabilirsiniz.

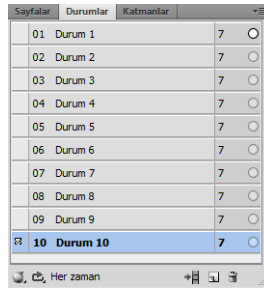
Her durumun ayrıca ilgili özellikleri vardır. Durum gecikmesini ayarlayarak veya bir durumu gizleyerek animasyonu düzenlediğinizde nasıl göründüğünü görebilirsiniz.

Resimlere durumlara dağıtırken iki farklı yol kullanabilirsiniz:

- Birinci yol farklı görüntü sayısı kadar durum ekler, her bir duruma ayrı ayrı görüntüler oluşturursunuz.
- İkinci yol olarak görüntülerin hepsini oluşturur, bütün görüntüleri seçtikten sonra durumlar panelinden “Durumlara Dağıt” komutunu kullanırsınız.

Durum ekleyerek animasyonlu GIF oluşturmak için,

- Animasyonlu GIF’te farklı görüntü sayısı kadar durum ekleyiniz.



Resim 4.1: Animasyonlu GIF için durumların eklenmesi

- Her duruma farklı bir görüntü yerleştiriniz.
- Tuvalin altında yer alan “Oynat / Durdur” komutu ile hareketli resmi görüntüleyiniz.



Resim 4.2: Hareketli resimlerin görüntülenmesi

- Durumların ekranda kalma sürelerini değiştirmek için durum isminin hemen yanındaki değeri çift tıklayarak değiştiriniz. Bu değerin artması durumun ekranda kalma süresini de artırır.



Resim 4.3: Durum ekranda kalma süresi

- Resmi kaydederken dosya formatını Animasyonlu GIF (*.gif) olarak seçiniz ve dosyanızı kaydediniz.

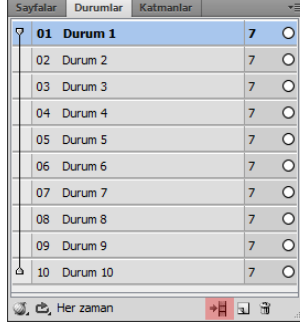
“Durumlara Dağıt” komutu ile GIF oluşturmak için,

- Tuval üzerine sıra ile gelecek nesnelere çiziniz.



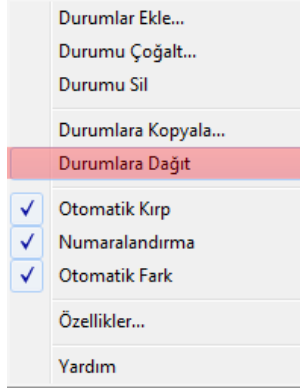
Resim 4.4: Hareket edecek nesnelere

- Nesnelerin tamamını seçiniz ve durumlar panelinden “Durumlara Dağıt” komutunu seçiniz.



Resim 4.5: Durumlara dağıt komutu

- Veya durumlar paneli seçeneklerinden “Durumlara Dağıt” komutunu seçiniz.



Resim 4.6: Durumlar paneli seçenekleri

- Görüntü işleme yazılımı, resimleri sırası ile durumlara dağıtacaktır. İsterseniz durumları ayrı ayrı düzenleyebilirsiniz.
- Tuvalin altında yer alan “Oynat / Durdur” komutu ile animasyonu görüntüleyiniz.
- Durumların ekranda kalma sürelerini değiştirmek için durum isminin hemen yanındaki değeri çift tıklayarak değiştiriniz. Bu değer artması durumun ekranda kalma süresini de artırır.
- Resmi kaydederken dosya formatını Animasyonlu GIF (*.gif) olarak seçiniz ve dosyanızı kaydediniz.

4.2. Soğan Zarı (Onion Skin) Kullanma

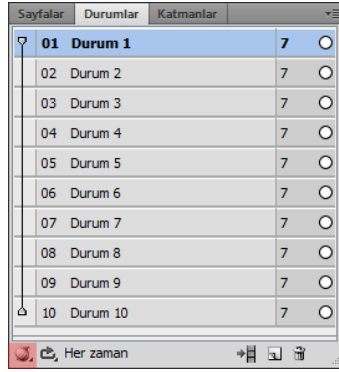
Soğan zarı, seçilen durumdan önce ve sonra, durumların içeriklerini görüntülemek için kullanılan bir tekniktir. Nesnelere, durumlar arasında ileriye ve geriye geçiş yapmadan canlandırabilirsiniz.

Soğan zarını açtığınızda önceki ve sonraki durumdaki nesnelere soluklaştırılır. Böylece onları geçerli durumdaki nesnelere ayırabilirsiniz. Varsayılan değer olarak “Çok Durumlu Düzenleme” etkinleştirilir. Böylece geçerli durumu bırakmadan diğer durumlardaki soluklaştırılmış nesnelere seçebilir ve düzenleyebilirsiniz.



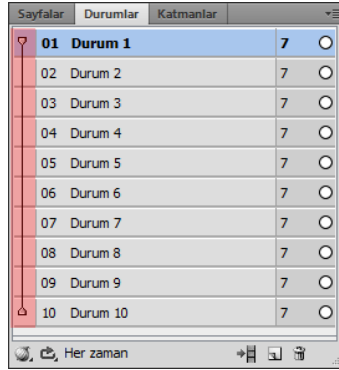
Resim 4.7: Soğan zarı kullanarak durumların görüntülenmesi

“Soğan Zarı” komutuna “Durumlar” panelinden ulaşabilirsiniz.



Resim 4.8: Soğan zarı komutu

“Soğan Zarı” komutu kullanılarak gösterilen durumlar, panelde işaretçi yardımıyla gösterilir. İsterseniz fare yardımıyla bu alandan da gösterilen durumları belirleyebilirsiniz.



Resim 4.9: Soğan zarı ile gösterilen durumlar

“Soğan Zarı” komutu altında şu komutlar yer almaktadır:

- **Soğan Zarı Yok:** Bu komut seçili ise sadece seçili durum tuval üzerinde gösterilir.

- **Sonraki Durumu Göster:** Seçili durum bir sonraki durumla birlikte tuval üzerinde gösterilir.
- **Önce ve Sonra:** Seçili durum önceki ve sonraki durumla birlikte görüntülenir.
- **Tüm Durumları Göster:** Hareketli resme ait tüm durumlar görüntülenir.



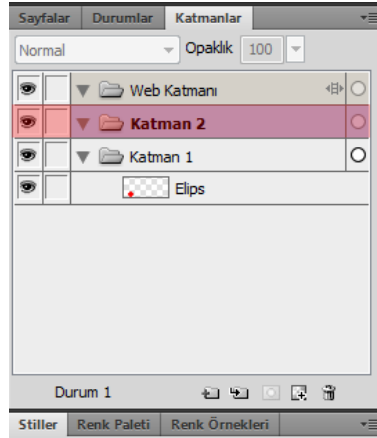
Resim 4.10: Soğan zarı komutu alt komutları

4.3. Katman Paylaşma

Animasyon oluştururken durumlar sıra ile ekrana getirilerek hareketlendirme oluşturulur. Ancak tüm durumlarda değişikliğe uğramayan ortak nesnelere olabilir. Bu nesnelere tüm durumlarda göstermek görüntü işleme yazılımı katman paylaşımını sağlamaktadır.

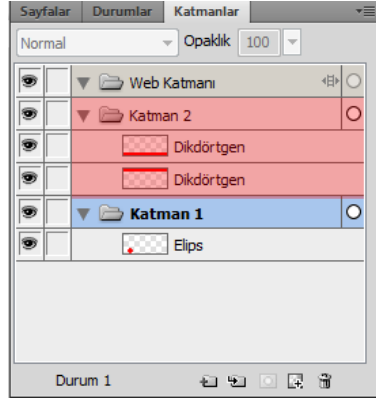
Katman paylaşımını kullanmak için,

- Çalışmanıza yeni bir katman ekleyiniz. Bu katman tüm durumlarda görüntülenecek nesnelere için kullanılacaktır.



Resim 4.11: Paylaşılan katmanın eklenmesi

- Tüm durumlarda görüntülenmesini istediğiniz nesnelere bu katmana çiziniz.



4.12: Paylaşılan katmana nesnelerin eklenmesi

- Paylaşılan katman seçili durumda iken “Katmanlar” paneli özellikler menüsünden “Katmanı Durumlara Paylaş” komutunu seçiniz.



Resim 4.13: Katmanlar paneli özellikleri

- Paylaşılan katmandaki nesneler bütün durumlarda gösterilecektir. Hareket edecek nesneleri diğer katmanlarda oluşturmayı unutmayınız.

4.4. Animasyon Sembolleri

Animasyon sembolleri animasyonunuzun aktörleridir. Bir animasyon sembolü, oluşturduğunuz ya da içe aktardığınız herhangi bir nesne olabilir ve bir dosyada birçok sembol bulundurabilirsiniz. Her sembolün kendi özellikleri vardır ve bağımsız davranır. Bu yüzden diğerleri solarken veya daralırken ekran boyunca taşınan semboller oluşturabilirsiniz.

Animasyonunuzun her boyutu için sembol gerekmez. Ancak çoklu durumlar görülen grafikler için sembol kullanmak dosya boyutunu küçültür.

“Canlandır” iletişim penceresi veya Özellik denetçisini kullanarak istediğiniz zaman animasyon sembol özelliklerini değiştirebilirsiniz. Ayrıca belgenin geri kalanını etkilemeden sembol resmini düzenleyebilirsiniz.

Animasyon sembolleri kitaplığa otomatik olarak yerleştirildiğinden diğer animasyonları oluşturmak için bunları yeniden kullanabilirsiniz.

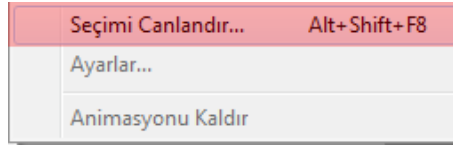
Animasyon sembolü oluşturmak için,

- Tuval üzerine bir nesne çiziniz.



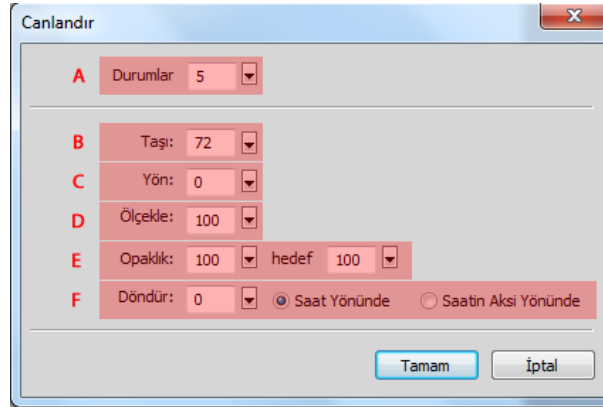
Resim 4.14: Animasyon eklenecek nesne

- “Değiştir / Animasyon / Seçimi Canlandır... (Alt + Shift + F8)” komutunu seçiniz.



Resim 4.15: Seçimi canlandır komutu

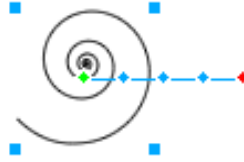
- Ekrana gelen “Canlandır” iletişim penceresinden gerekli ayarlamaları yapınız.



Resim 4.16: Canlandır iletişim penceresi

- **A:** Animasyondaki durum sayısı ifade eder. Kaydırıcıyla 250'ye kadar durum sayısını belirleyebilirsiniz veya Durumlar metin kutusuna herhangi bir sayı girebilirsiniz. Varsayılan değer 5'tir.
- **B:** Animasyonun hareket mesafesini ayarlayabilirsiniz. Piksel cinsinden nesnenin taşındığı uzaklıktır. Varsayılan 72'dir ancak bir sınırı yoktur.
- **C:** 360° arasında derece cinsinden nesnenin taşındığı yönü ifade eder. Nesnenin animasyon tutamaçlarını sürükleyerek de taşıma ve yön değerlerini değiştirebilirsiniz.

- **D:** Başlangıçtan bitişe kadar yüzde olarak sembol boyutundaki değişikliği ifade eder. Varsayılan % 100'dür ancak bir sınırı yoktur. Bir nesneyi 0'dan % 100'e ölçeklemek için orijinal nesne küçük olmalıdır. Vektör nesnelere için önerilir.
 - **E:** Başlangıçtan bitişe kadar yavaşça görünüş kaybolma derecesidir. Değerler 0 ile 100 arasındadır ve varsayılan değer % 100'dür. Yavaşça görünüş/kaybolma oluşturmak için aynı sembolün iki örneği gerekir.
 - **F:** Başlangıçtan bitişe kadar dönüş derecesidir. Değerler 0-360° yön aralığındadır. Birden fazla dönüş için daha yüksek değerler girebilirsiniz. Varsayılan değer 0'dır. Dönüş yönünü Saat yönünde (SY) veya saatin aksi yönünde (SAY) olarak belirleyebilirsiniz.
- “Canlandır” iletişim penceresinden ayarları yaptıktan sonra “Tamam”ı tıklayın.



Resim 4.17: Animasyon uygulanmış nesne

- “Oynat / Durdur” komutu ile animasyonu çalıştırın.

Önemli bir özellik durum sayısıdır. Bu özelliği ayarladığınızda görüntü işleme yazılımı eylemi tamamlamak için gereken durum sayısını otomatik olarak belgeye ekler. Sembol, animasyonda geçerli olarak bulunan durumlardan daha fazlasını gerektiriyorsa görüntü işleme yazılımı ilave durum eklemek isteyip istemediğinizi sorar.

“Canlandır” iletişim kutusu veya özellik denetçisini kullanarak animasyon özelliklerini değiştirebilirsiniz.

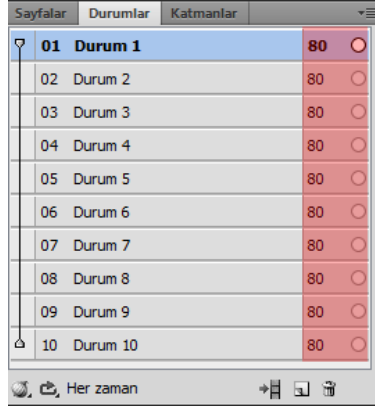
4.5. Oynatımı Kontrol Etme

Animasyon oluşturulduktan sonra durum gecikmesini ayarlayarak animasyon hızını belirleyebilirsiniz. Durum gecikmesi her karenin görüntülenme süresini belirler. Durum gecikmesi saniyenin yüzde biri cinsinden birim ile belirtilir. 100 değeri 1 saniyeyi ifade eder.

Animasyon oluşturduğunuzda durum gecikmesi varsayılan değeri 7'dir. Bu değer artırılması durumun ekranda kalma süresini de artırır.

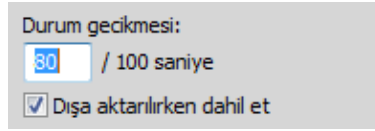
Durum gecikmesini ayarlamak için,

- Değiştirilecek durumun durum gecikmesi üzerinde çift tıklayınız. Birden fazla durum gecikmesini değiştirmek isterseniz durumları seçip durum gecikmesi üzerinde çift tıklayınız.



Resim 4.18: Durum gecikmesinin ayarlanması

- Durum gecikmesi değerini değiştiriniz.

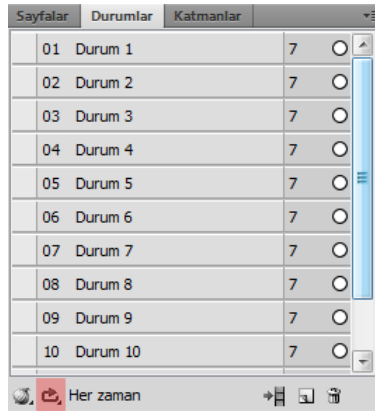


Resim 4.19: Durum gecikmesinin değiştirilmesi

Animasyon oluşturduktan sonra isterseniz döngü değerini değiştirerek animasyonun sürekli veya belli bir sayıda çalışmasını sağlayabilirsiniz.

Animasyon döngüsünü ayarlamak için,

- Durumlar panelinden “GIF Animasyon Döngüsü” komutunu tıklayınız.



Resim 4.20: Gif animasyon döngüsü komutu

- Açılan iletişim penceresinden döngü sayısını ya da her zaman seçeneği ile animasyonun döngü sayısını belirleyiniz.



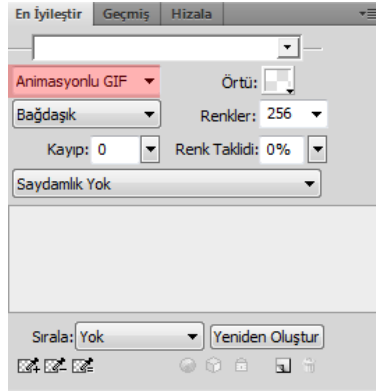
Resim 4.21: Gif animasyon döngüsü iletişim penceresi

4.6. Bir GIF Dosyasına Aktarma

Animasyon oluşturulduktan sonra animasyonun GIF dosyası olarak dışa aktarılması gerekir. Animasyon içindeki durum sayısı artıçça dosya boyutu da buna bağlı olarak artacaktır.

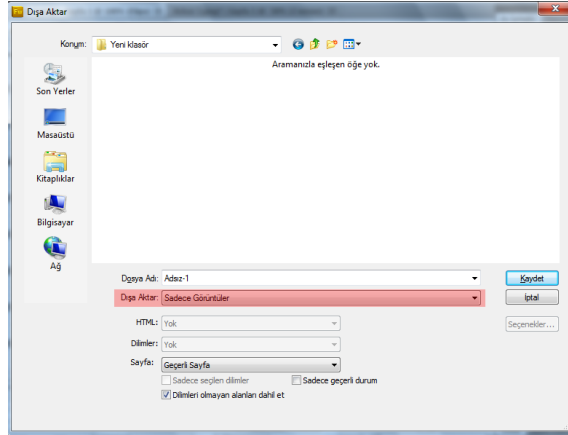
Animasyonu dışa aktarmak için,

- Animasyonu tamamlayınız.
- En iyileştir panelinden dışa aktar dosya formatı olarak Animasyonlu GIF formatını seçiniz.



Resim 4.22: En iyileştir paneli

- “Dosya / Dışa aktar... (Ctrl + Shift + R)” komutunu seçiniz.
- “Dışa Aktar” iletişim penceresinden dosya adını giriniz ve “Dışa Aktar” seçeneğinden “Sadece Görüntüler”i seçiniz.



Resim 4.23: Dışa aktar iletişim penceresi

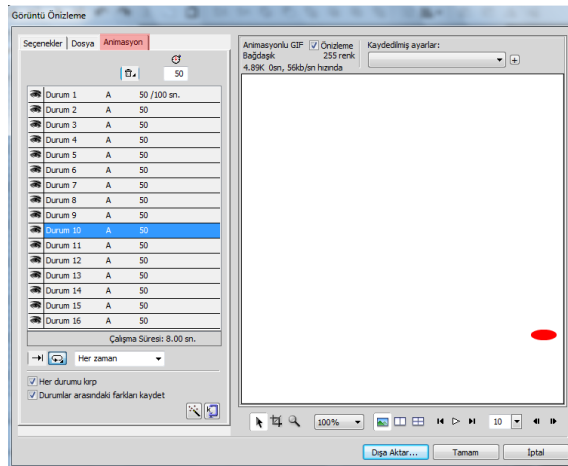
- Dosya kayıt yerini seçiniz ve “Kaydet” komutuna tıklayınız.

4.7. Aktarma Önizlemesini Kullanma

Animasyonlu GIF formatı için varsayılan ayarlar animasyonların çoğu için kullanılabilir. Ayarları geliştirmek için dışa aktarma işlemi yapılmadan önce görüntü “Önizleme” komutunu kullanabilirsiniz.

Görüntü önizlemeyi kullanmak için,

- Animasyonu tamamlayınız.
- “Dosya / Görüntü Önizleme... (Ctrl + Shift + X)” komutunu seçiniz.
- “Görüntü Önizleme” iletişim penceresinden animasyon sekmesini seçiniz.



Resim 4.24: Görüntü önizleme iletişim penceresi

- “Görüntü Önizleme” iletişim penceresinden değişiklik yapabilirsiniz. Değişiklikleri bitirdikten sonra “Dışa Aktar...” komutunu seçiniz.
- “Dışa Aktar” iletişim penceresinden dışa aktarmayı tamamlayın.

4.8. Ara Kareler Doldurmak (Tweening)

Görüntü işleme yazılımı ara kareleri doldurma özelliği ile bir animasyona ait ilk ve son görüntüyü oluşturduktan sonra ilk görüntüden ikinci görüntüye geçiş aşamasında ara görüntüleri otomatik olarak oluşturur. Ancak bu durum için bir sınırlama vardır. İlk görüntünün sembol olması, ikinci görüntünün ise o sembolün kopyasının olması gereklidir.

Ara kareleri doldur komutu için,

- Tuval üzerine bir nesne çiziniz.



Resim 4.25: Ara kareleri doldur komutu ile kullanılacak nesne

- “Değiştir / Sembol / Sembole Dönüştür... (F8)” komutu ile nesneyi sembole dönüştürünüz. Sembol türü olarak Grafik türünü seçiniz.
- Sembölü çoğaltma metotlarından birini kullanarak bir kopyasını tuval üzerine alınız.



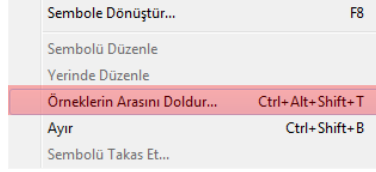
Resim 4.26: Sembolün kopyasının alınması

- İkinci şekilde değişiklik yapınız.



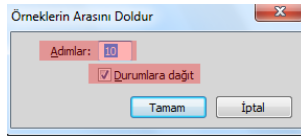
Resim 4.27: İkinci sembolün değiştirilmesi

- “Değiştir / Sembol / Örneklerin Arasını Doldur... (Ctrl + Alt + Shift + T)” komutunu seçiniz.



Resim 4.28: Örneklerin arasını doldur komutu

- “Örneklerin Arasını Doldur” iletişim penceresinden durum sayısını giriniz ve onaylayınız.



Resim 4.29: Örneklerin arasını doldur iletişim penceresi

- Önizleme ile animasyonu görüntüleyiniz.

4.9. Efektlere Dolgu Uygulama

Efektlere dolgu uygulamak için,

- Tuval üzerine yeni bir nesne çiziniz.



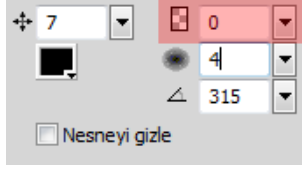
Resim 4.30: Filtre uygulanacak nesne

- “Değiştir / Sembol / Sembolü Dönüştür (F8)” komutunu kullanarak nesneyi grafik sembole dönüştürünüz.
- Sembolü filtre uygulayınız.



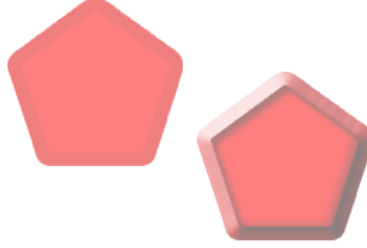
Resim 4.31: Filtre uygulanmış nesne

- Sembolü uygulanan filtrelerin opaklık değerlerini % 0 değeri olarak ayarlayınız.



Resim 4.32: Filtre opaklık değerinin değiştirilmesi

- Sembolü tuval üzerinde kopyasını alınız ve filtre değerlerini tekrar ayarlayınız.


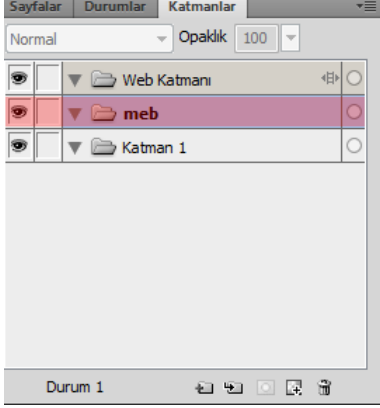

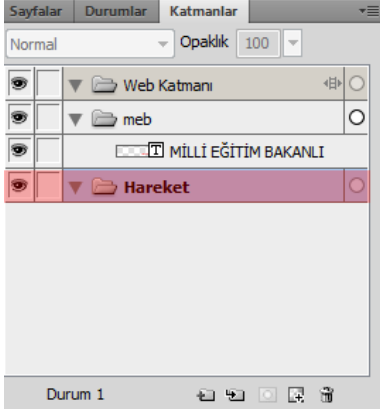


Resim 4.33: Sembolün çoğaltılması

- İki sembolü seçtikten sonra “Değiştir / Sembol / Örneklerin Arasını Doldur (Ctrl + Alt + Shif + T)”komutunu seçiniz.
- Durum sayısını giriniz ve “Durumlara dağıt”ı işaretleyerek onaylayınız.
- Animasyonunuzu önizleme ile görüntüleyiniz.

UYGULAMA FAALİYETİ

Gif animasyonları ile ilgili aşağıdaki uygulamayı yapınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Boyutları 350x75 px olan yeni bir belge açınız.</p> 	<p>➤ “Dosya / Yeni (Ctrl + N)” komutunu kullanabilirsiniz.</p> <p>➤ Boyutları “Yeni Belge” iletişim penceresinden ayarlayabilirsiniz.</p>
<p>➤ Yeni bir katman ekleyiniz ve adını meb olarak değiştiriniz.</p> 	<p>➤ Yeni katman eklemek için “Katmanlar” panelini kullanabilirsiniz.</p> <p>➤ Katman adını değiştirmek için katman adını çift tıklayabilirsiniz.</p>
<p>➤ Meb katmanına Milli Eğitim Bakanlığı yazan bir metin ekleyiniz.</p> 	<p>➤ Meb katmanı seçili iken Metin aracı ile tuval üzerine metin ekleyebilirsiniz.</p>
<p>➤ Katman 1 ismini hareket olarak değiştiriniz.</p> 	<p>➤ Katman adını değiştirmek için katman adını çift tıklayabilirsiniz.</p>

- Hareket katmanına 5 tane durum ekleyiniz.

Sayfalar	Durumlar	Katmanlar
<input checked="" type="checkbox"/>	01 Durum 1	7 <input checked="" type="radio"/>
	02 Durum 2	7 <input type="radio"/>
	03 Durum 3	7 <input type="radio"/>
	04 Durum 4	7 <input type="radio"/>
	05 Durum 5	7 <input type="radio"/>

- Hareket katmanı seçili iken “Durumlar” panelinden yeni durum komutu ile durum ekleyebilirsiniz.

- Durum gecikmesini 0,5 saniye olarak değiştiriniz.

Sayfalar	Durumlar	Katmanlar
<input checked="" type="checkbox"/>	01 Durum 1	50 <input checked="" type="radio"/>
	02 Durum 2	50 <input type="radio"/>
	03 Durum 3	50 <input type="radio"/>
	04 Durum 4	50 <input type="radio"/>
	05 Durum 5	50 <input type="radio"/>

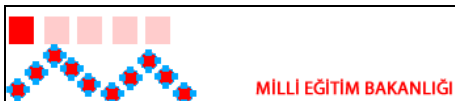
- Durum gecikmesi üzerine çift tıklayarak durum gecikmesi değerini değiştirebilirsiniz.
- Durum gecikmesi değerinin 0,5 saniye olması için 50 değerini girebilirsiniz.

- Durumların her birine tuval üzerine farklı yere gelecek şekilde bir nesne çiziniz.

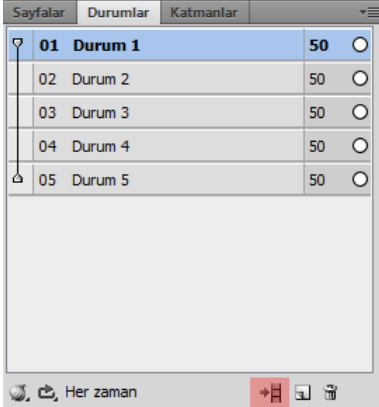
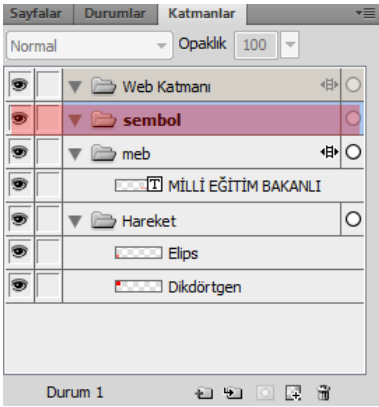






- Durumları tek tek seçerek tuval üzerine nesne çizebilirsiniz.
- Nesnelerin yerleşimlerini ayarlamak için soğan zarı özelliğini kullanabilirsiniz.

- Durum 1 seçili iken tuval üzerine 10 tane nesne ekleyiniz.



- “Durumlar” panelinden Durum 1 seçtikten sonra elips aracını kullanabilirsiniz.

<p>➤ Sonradan eklediğiniz nesneleri seçiniz ve durumlara dağıtınız.</p> 	<p>➤ Durumlara dağıtmak için durumlar panelinden “Durumlara dağıt” komutunu kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Yeni bir katman daha ekleyiniz ve adını sembol olarak değiştiriniz.</p> 	<p>➤ Yeni katman eklemek için “Katmanlar” panelini kullanabilirsiniz.</p> <p>➤ Katman adını değiştirmek için katman adını çift tıklayabilirsiniz.</p>
<p>➤ Sembol katmanına bir nesne çizin ve sembol grafiğe dönüştürünüz.</p> 	<p>➤ Sembol katmanı seçili iken bir nesne çizebilirsiniz.</p> <p>➤ Nesneyi sembole dönüştürmek için “Değiştir / Sembol / Sembole Dönüştür (F8)” komutunu kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Sembölü çoğaltınız.</p> 	<p>➤ Nesne çoğaltma seçeneklerinden birini kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Sembol ekrandan kaybolacak ve 10. duruma gelecek animasyona dönüştürünüz.</p>	<p>➤ Sembollerin ikisini de seçerek canlandırma uygulayabilirsiniz.</p> <p>➤ Canlandırma uygulamak için “Değiştir / Sembol / Örneklerin</p>

	<p>Arasını doldur (Ctrl + Alt + Shift + T)” komutunu kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Meb katmanını paylaştınız.</p>	<p>➤ Meb katmanını seçtikten sonra katmanlar paneli seçeneklerinden “Katmanı Durumlara Paylaş” komutunu kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Animasyonunuzu çalıştırınız.</p> 	<p>➤ Tuval altındaki “Oynat / Durdur” komutunu kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Çalışmanızı dışa aktarınız.</p>	<p>➤ En iyileştir panelinden Dışa Aktar dosya formatını Animasyonlu GIF olarak seçebilirsiniz.</p> <p>➤ “Dosya / Dışa Aktar” komutunu kullanarak çalışmanızı dışa aktarabilirsiniz.</p>

KONTROL LİSTESİ

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için **Evet**, kazanamadığınız beceriler için **Hayır** kutucuğuna (X) işareti koyarak kendinizi değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Animasyon oluşturabildiniz mi?		
2. Soğan zarı özelliğini kullanabildiniz mi?		
3. Katman paylaştrabildiniz mi?		
4. Animasyon sembolleri oluşturabildiniz mi?		
5. Durum gecikmesini ayarlayabildiniz mi?		
6. GIF dosyasını dışa aktarabildiniz mi?		
7. Aktarma önizlemesini kullanabildiniz mi?		
8. Ara kareleri doldurarak animasyon hazırlayabildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “**Hayır**” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “**Evet**” ise “Ölçme ve Değerlendirme”ye geçiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. () Görüntü işleme yazılımı hareketli resimler için durumları kullanır.
2. () Hareketli resimlerde sadece bir nesne hareket edebilir.
3. () Durumlara dağıt komutu ile çizilen nesnelere kadar durum oluşturularak durumlara dağıtılmasını sağlar.
4. () Aynı anda bütün durumlar tuval üzerinde görüntülenemez.
5. () Katman paylaşma başka bir dosya ile katmanı paylaşmak için kullanılır.
6. () Birden fazla katman paylaşılmaz.
7. () Bir animasyon içinde hareketlerin hepsi aynı durum sayısında olmalıdır.
8. () Durum gecikmesi durumun ekranda kalma süresini verir.
9. () Çalışma dışı aktarılmadan önce “En İyileştir” panelinden Animasyonlu GIF formatı seçilmelidir.
10. () Görüntü işleme yazılımı bir animasyona ait bir görüntüden bir başkasına geçişte istenilen durum sayısına göre araları doldurma özelliğine sahiptir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise “Modül Değerlendirme”ye geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-5

AMAÇ

Görüntü işleme yazılımı çalışmalarında maskeleyme tekniklerini ve açılır menüleri kullanabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Maskeleymenin kullanım amacını araştırınız.
- Açılır menü oluşturmak için kullanılan yöntemleri araştırınız.

5. MASKELEME VE AÇILIR MENÜLER

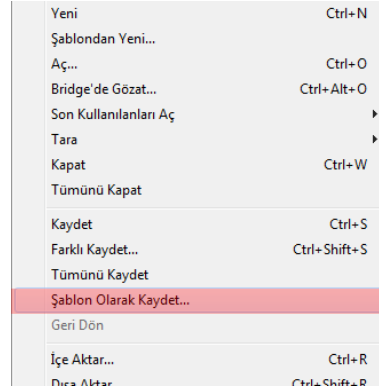
5.1. Bir Şablon Oluşturma

Bir web sitesi tasarımı yaparken sayfaların belirli bir bölümü genellikle değişmeden tüm sayfalarda tekrarlanır. Görüntü işleme yazılımı bu durum için şablonlarla kullanıcıya kolaylık sağlamaktadır. Sayfalardaki ortak alanların şablon üzerinde gösterilerek tekrar tekrar oluşturulmasının önüne geçilmiş olur.

Bir görüntü işleme yazılımı dosyasını şablon olarak kaydedebilir ve şablonu kullanarak yeni dosyalar oluşturabilirsiniz. Şablon, görüntü işleme yazılımı PNG formatında kaydedilir. Ayrıca görüntü işleme yazılımı, cep telefonları, prototipler, web siteleri için önceden oluşturulmuş bir özel şablon listesi sağlamaktadır.

Bir görüntü işleme yazılımı dosyasını şablon olarak kaydetmek için,

- Bir dosya oluşturunuz. Bu şablon kullanılarak oluşturulan belgelerin görünümünü standart hâle getirmenize yardımcı olması amacıyla tasarım ve içerikler için yer tutucular ekleyebilirsiniz.
- Dosyayı bir şablon görüntü işleme yazılımı PNG dosyası olarak kaydetmek için “Dosya > Şablon Olarak Kaydet” komutunu seçiniz.



Resim 5.1: Şablon olarak kaydet komutu

5.2. Bir Resmi Maskeleme

Maskeler, bir nesnenin ya da görüntünün belirli bölümlerini gizler veya gösterir. Nesnelere çok çeşitli yaratıcı efektler elde edebilmek için birçok maskeleme tekniği kullanabilirsiniz.

Bir maske nesnesini ya bir vektör nesnesinden (vektör maskesi) ya da bir bitmap nesnesinden (bitmap maskesi) oluşturabilirsiniz. Ayrıca bir maske oluşturmak için birden çok nesne veya gruplanmış nesnelere ve bir vektör maskesi oluşturan metin kullanabilirsiniz.

Bir maske oluşturduktan sonra maskelenmiş seçimin tuval üzerindeki konumunu ayarlayabilir ya da maskenin görünümünü değiştirebilirsiniz. Ayrıca, dönüştürmeleri maskeye bir bütün olarak veya maskenin bileşenlerine ayrı ayrı uygulayabilirsiniz.

5.2.1. Bitmap Maskeleri Oluşturma

Görüntü işleme yazılımı uygulamasının maske işlem özelliğini kullanarak bir görsel ile diğer bir görsel maskeleme işlemi uygulayabilirsiniz. Görüntü işleme yazılımı bitmap maskeleri, maske nesnesinin piksellerinin altındaki nesnelere görünürlüğü etkiler.

Bir görseli diğerinin üzerinde maske olarak kullanmak için,

- İşlem yapacağınız iki görseli de tuvalin üzerine maskeleme pozisyonuna göre yerleştiriniz.



Resim 5.2: Maskeleye yapılacak bitmap resimler

- Maskelenecek resim üstte olacak şekilde iki görseli de seçiniz.



Resim 5.3: Maskelenecek resimlerin seçilmesi

- “Değiştir / Maske / Maske Olarak Grupla” komutunu seçiniz.



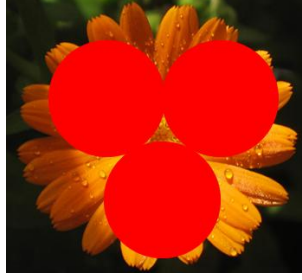
Resim 5.4: Maskeleye işleminden sonra oluşan görüntü

5.2.2. Vektör Maskeleri Oluşturma

Görüntü işleme yazılımı uygulamasında vektör nesnesi ile maskeleye yapıldığında alttaki nesnenin sadece vektör nesnesi içinde kalan kısımları gözüktür. Maskeleye işlemi yapıldıktan sonra katmanlar panelinde vektör nesnesinin küçük bir önizlemesi oluşur. Maske uygulanan vektör nesnesinin bilgilendirme ve düzenleme işlemi Özellik denetçisi yardımı ile görüntülenir.

Bir vektörü maske olarak kullanmak için,

- Maske olmasını istediğiniz vektör şekli seçiniz.



Resim 5.5: Vektör maskeleme için eklenmiş nesnelere

- Vektör nesnelere “Düzenle / Kes (Ctrl+X)” komutu ile kesiniz.
- Maskelemek istediğiniz nesneyi seçiniz.
- “Düzenle / Maske Olarak Yapıştır (Ctrl+Alt+V)” veya “Değiştir / Maske / Maske Olarak Yapıştır (Ctrl+Alt+V)” komutunu seçiniz.



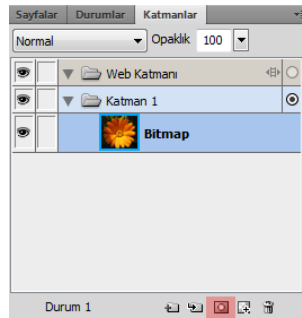
Resim 5.6: Vektör maskeleme işlemi uygulandıktan sonra oluşan görüntü

5.3. Katman Panelini Kullanarak Maskeleme Yapma

Boş, saydam bir bitmap maskesi eklemenin en hızlı yolu “Katmanlar” panelini kullanmaktır. Katmanlar paneli nesneye bitmap araçlarıyla üzerinde çizim yaparak özelleştirebileceğiniz beyaz bir maske ekler.

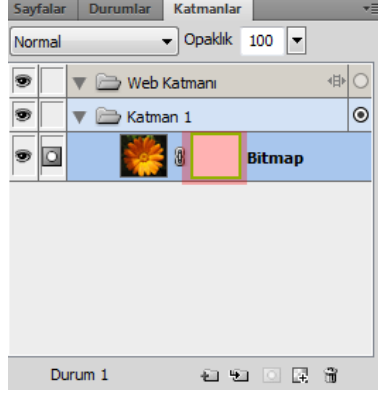
Katman panelini kullanarak maske eklemek için,

- Maskelemek istediğiniz nesneyi seçiniz.
- Katmanlar panelinin altındaki “Maske Ekle” düğmesini tıklayınız.



Resim 5.7: Katmanlar paneli

- Görüntü işleme yazılımı, seçilen nesneye boş bir maske ekler. Katmanlar paneli, boş maskeyi temsil eden bir maske küçük resmi görüntüler.



Resim 5.8: Katmanlar panelinde eklenen maske

- Araçlar panelinden bir bitmap resim aracı seçiniz. Özellik denetçisindeki araç seçeneklerini ayarlayınız.
- Hâlâ seçili olan maskeyle boş maske üzerine çizim yapınız.



Resim 5.9: Maskeleme alanının seçilmesi

- Çizim yaptığınız alanlarda alttaki maskeli nesne gizlenir.



Resim 5.10: Maskelemenin uygulanması (Siyah renk ile boyama)

- Boya kovası aracı ile siyah-beyaz renkler arasında boyama yapınız. Siyah renkten beyaz renge doğru gittikçe maskelenen bölümün görünürlüğü artacaktır.



Resim 5.11: Maskelemenin uygulanması (Gri renk ile boyama)

5.4. Metni Bir Maske Olarak Kullanma

Görüntü işleme yazılımı uygulamasında metinler ile maskeleme yapıldığında alttaki nesnenin sadece metnin içinde kalan kısımları gözükür. Maskeleme işlemi yapıldıktan sonra katmanlar panelinde metnin bir önizlemesi oluşur. Maske uygulanan vektör nesnesinin bilgilendirme ve düzenleme işlemi Özellik denetçisi yardımı ile görüntülenir.

Bir metni maske olarak kullanmak için,

- Maske olmasını istediğiniz metni seçiniz.



Resim 5.12: Maskeleme yapılacak metin

- “Düzenle / Kes (Ctrl+X)” komutunu seçiniz.
- Maskelemek istediğiniz nesneyi seçiniz.
- “Düzenle / Maske Olarak Yapıştır (Ctrl+Alt+V)” veya “Değiştir / Maske / Maske Olarak Yapıştır (Ctrl + Alt + V)” komutunu seçiniz.

ANTALYA

Resim 5.12: Metin maskelemesi yapılmış nesne

5.5. Metin Dilimi Oluřturma

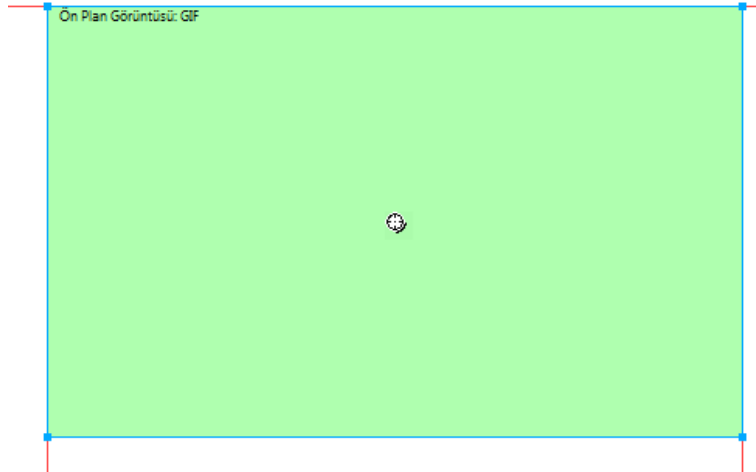
Görüntü işleme yazılımı ile oluşturduğunuz çalışmalarınızı dışa aktardığınızda metinler grafiğe dönüşür. Bu durum istenmeyen bir durumdur. Çünkü grafik olan metinlerin düzenlemesi uzun zaman alır. Metin özelliğini kaybetmediği zaman düzenleme yapmak daha kolay olacaktır.

Metinler görüntü işleme yazılımı metin aracını kullanarak oluşturulabileceğiniz gibi Not defteri gibi kelime editör programları kullanılarak *.txt dosyaları oluşturularak belge içerisine yerleştirilebilir ya da kelime editör programları kullanılarak zengin metin biçimi (*.rtf) oluşturularak belge içerisine “Dosya / İçe Aktar... (Ctrl + R)” komutunu kullanarak yerleřtirebilirsiniz.

Metin dilimi eklemek için,

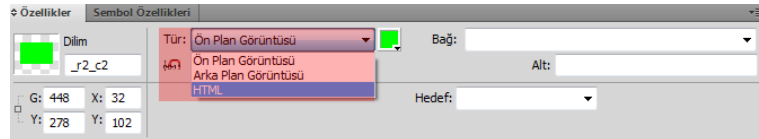
- Çalışma alanına metin ekleyeceğiniz yere bir dilim ekleyiniz.

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI



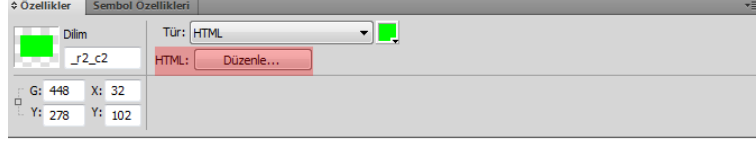
Resim 5.13: Metin alanı için dilimin oluşturulması

- Dilim özellik denetçisinden Tür seçeneklerinden HTML seçeneğini tıklayınız.



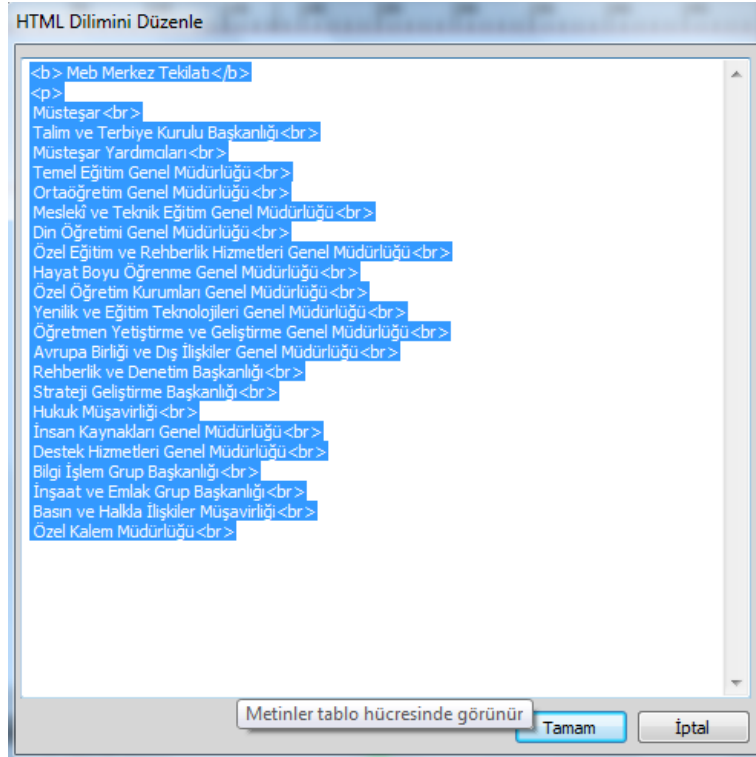
Resim 5.14: Dilimin türünün deęiřtirilmesi

- Dilim özellik denetçisinden “Düzenle...” komutunu seçiniz.



Resim 5.15: Dilim metninin oluşturulması

- “HTML Dilimini Düzenle” iletişim penceresine içerisine metin yazınız ve onaylayınız.
- Başlıklar için metin başına ve sonuna etiketlerini ekleyerek başlığı koyu yazabilirsiniz.
 - <p> etiketi ile paragraf belirleyebilirsiniz.
 -
 etiketi ile satırbaşı yapabilirsiniz.
 - Diğer HTML etiketleri ile metni düzenleyebilirsiniz.



Resim 5.16: HTML dilimini düzenle iletişim penceresi

- “Dosya / Tarayıcıda Önizleme (F12)” komutu ile Tarayıcıda önizleme yapınız. Çalışmanızı dışa aktardığınız zaman dilim metin olarak çalışacaktır.

MILLİ EĞİTİM BAKANLIĞI

Meb Merkez Tekilati

Müsteşar
Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı
Müsteşar Yardımcıları
Temel Eğitim Genel Müdürlüğü
Ortaöğretim Genel Müdürlüğü
Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü
Din Öğretimi Genel Müdürlüğü
Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü
Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü
Özel Öğretim Kurumları Genel Müdürlüğü
Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü
Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü
Avrupa Birliği ve Dış İlişkiler Genel Müdürlüğü
Rehberlik ve Denetim Başkanlığı
Strateji Geliştirme Başkanlığı
Hukuk Müşavirliği
İnsan Kaynakları Genel Müdürlüğü
Destek Hizmetleri Genel Müdürlüğü
Bilgi İşlem Grup Başkanlığı
İnşaat ve Emlak Grup Başkanlığı
Basın ve Halkla İlişkiler Müşavirliği
Özel Kalem Müdürlüğü

Resim 5.17: Tarayıcıda önizleme

5.6. Açılır Menü Ekleme

Açılır menüler, kullanıcı dilim veya sıcak nokta gibi tetikleyici bir web nesnesini tıklattığında ya da işaretçiyi üzerine taşıdığı anda bir tarayıcı içinde görüntülenir.

- Her açılır menü öğesi bir HTML veya görüntü hücresi olarak görüntülenir. Hücrenin bir Yukarıda durumu, bir Üzerinde durumu ve her iki durumda da metni vardır.
- URL bağlarını, gezinme için açılır menü öğelerine ekleyebilir ve açılır menülerde istediğiniz kadar çok alt menü düzeyleri oluşturabilirsiniz.
- Sekmelerin herhangi birini veya tümünü kullanabilir ve sekme ayarlarını istediğiniz zaman düzenleyebilirsiniz.
- Bir tarayıcıda önizlemesini görüntüleyebileceğiniz bir menü seçeneği oluşturmak için “İçerikler” sekmesinde en azından bir menü öğesi eklemeniz gerekir.

- Bir açılır menünün önizlemesini görüntülemek için F12'ye basarak tarayıcıda görüntülemelisiniz. Açılır menüler görüntü işleme yazılımı çalışma alanında görüntülenmez.

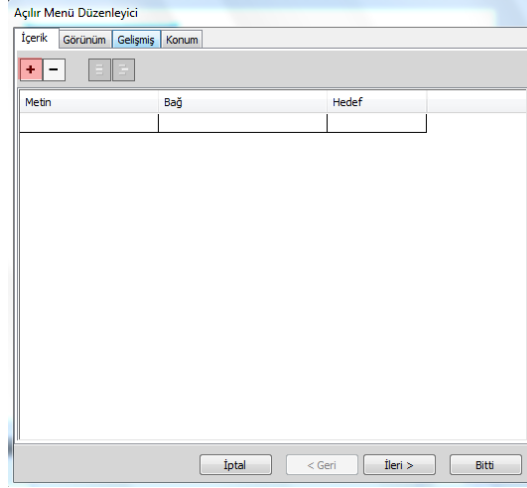
Açılır menü eklemek için,

- Açılır menü için tetikleyici alan olan bir sıcak nokta veya dilim seçin. Sıcak noktaları önceden hazırladığımız bir nesne üzerine ekleyebilirsiniz.



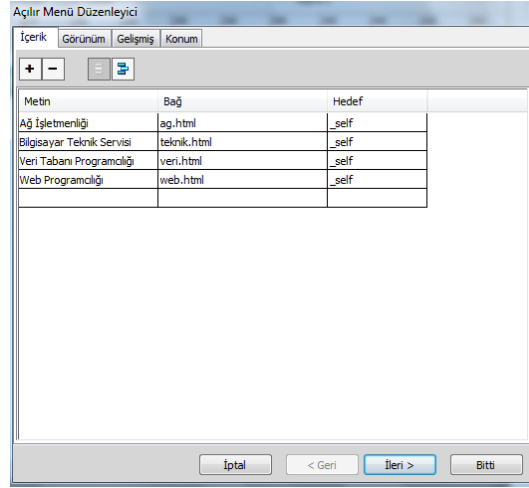
Resim 5.18: Açılır menü için sıcak noktanın eklenmesi

- “Değiştir / Açılır Menü / Açılır Menü Ekle” komutunu veya dilimin ortasındaki davranış tutamacını tıklayınız ve “Açılır Menü Ekle” komutunu seçiniz.
- Ekranaya gelen “Açılır Menü Düzenleyici” iletişim penceresinden;
 - İçerik sekmesini tıklayınız ve ardından “Menü Ekle” komutunu tıklayınız.



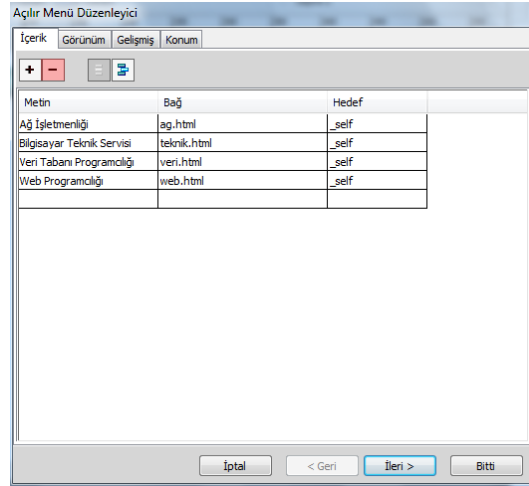
Resim 5.19: Açılır menü düzenleyici iletişim penceresinden menü eklenmesi

- Her hücreyi çift tıklayınız ve uygun Metin, Bağ ve Hedef bilgilerini giriniz veya seçiniz. Penceredeki son satıra içerik girdiğinizde görüntü işleme yazılımı otomatik olarak bu satır altına boş bir satır ekler.



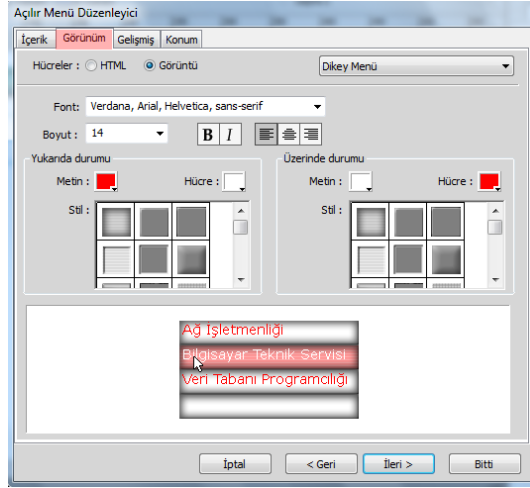
Resim 5.20: Açılır menü düzenleyici iletişim penceresinde içeriğin eklenmesi

- Tüm menü öğelerini ekleyene kadar 3. ve 4. adımları tekrarlayınız. Bir menü öğesini silmek için “Menüyü Sil” düğmesini tıklayınız.



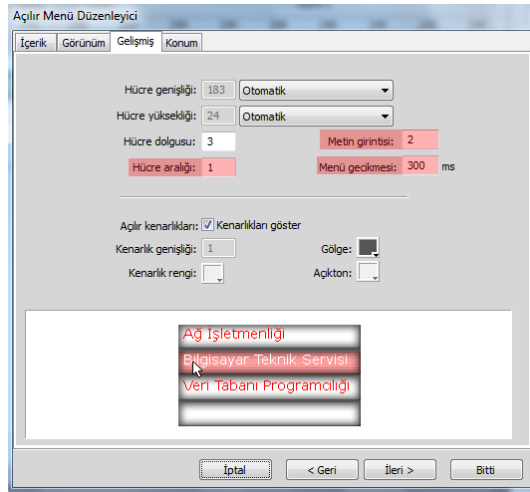
Resim 5.21: Açılır menü düzenleyici iletişim penceresinden menü silinmesi

- Görünüm sekmesini seçiniz ve menü görünümünü ayarlayınız.



Resim 5.22: Açılır menü düzenleyici görünüm sekmesi

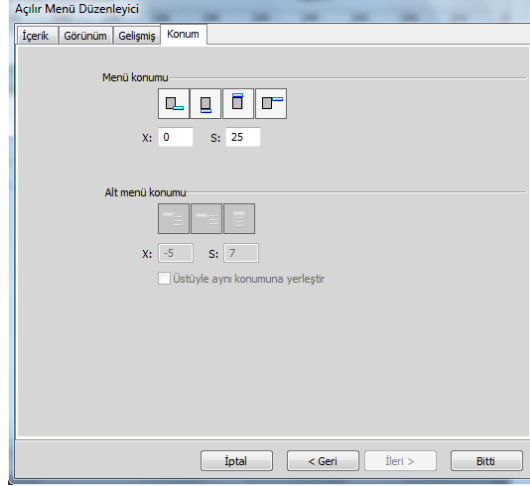
- Gelişmiş sekmesini tıklayınız ve menü ilgili gelişmiş ayarları yapınız.



Resim 5.22: Açılır menü düzenleyici gelişmiş sekmesi

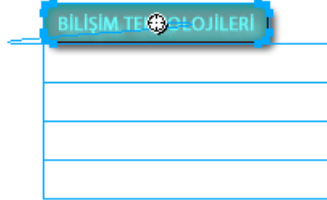
- Hücre girintisi ile menü metinlerinin girintisini ayarlayabilirsiniz.
- Hücre aralığı ile menüler arası boşluğu ayarlayabilirsiniz.
- Hücre gecikmesi ile menünün ekranda kalma süresini ayarlayabilirsiniz.

- Konum sekmesini tıklayınız ve menünün konumunu ayarlayınız.



Resim 5.23: Açılır menü düzenleyici konum sekmesi

- “Bitti” komutunu tıklayınız ve menüyü tamamlayınız. Çalışma alanında, üzerinde açılır menüyü oluşturduğunuz sıcak nokta veya dilim, açılır menünün üst düzeyinin bir ana hattına eklenen bir mavi davranış çizgisi görüntüler.



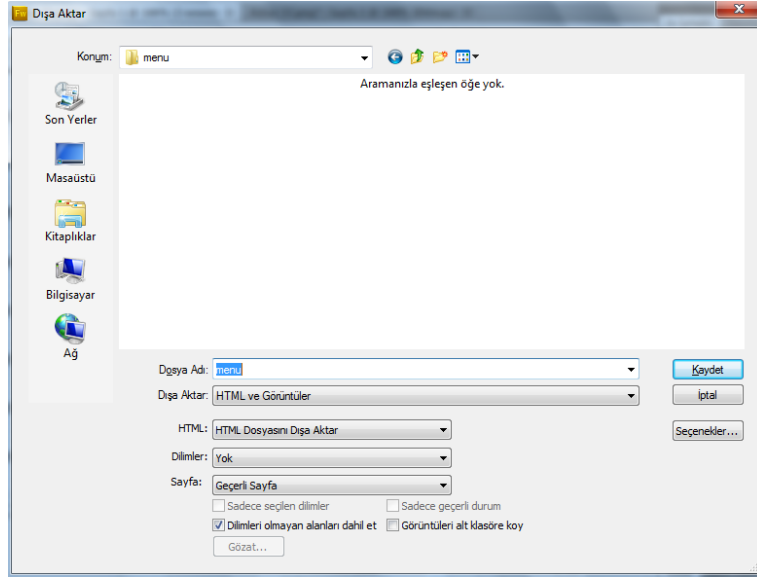
Resim 5.24: Tamamlanmış açılır menü

- Tarayıcıda önizleme ile menüyü görüntüleyiniz.



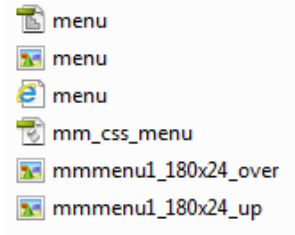
Resim 5.25: Açılır menünün tarayıcıda önizleme ile görüntülenmesi

- Açılır menüyü “Dosya / Dışa Aktar (Ctrl + Shift + R)” komutunu kullanarak menüyü dışa aktarınız. “Dışa Aktar” seçeneklerinde “HTML ve Görüntüler”i seçiniz.



Resim 5.26: Açılır menünün dışa aktarılması

- Dışa aktarmadan sonra görüntü işleme yazılımı HTML dosyası, resim dosyası ve script dosyasını otomatik olarak oluşturur. HTML dosyasını web editörüne aktararak kullanabilirsiniz.






Resim 5.27: Açılır menü dosyaları



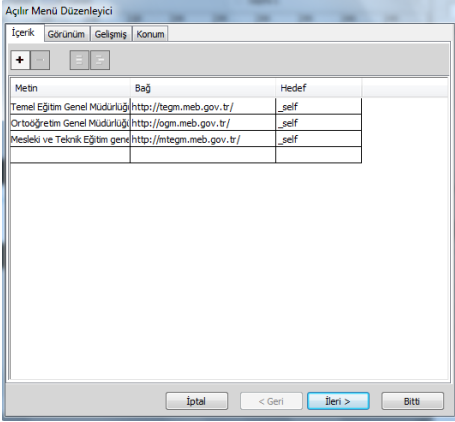
5.7. Açılır Menü Düzenleme

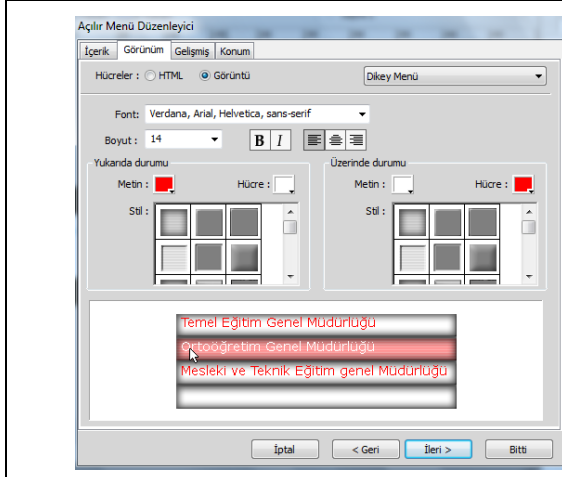
Görüntü işleme yazılımı oluşturulan açılır menüleri tekrar düzenlemenize olanak sağlar. Menü seçim aracı ile çift tıklayarak “Açılır Menü Düzenleyici” iletişim penceresinden tekrar düzenleyebilirsiniz.

UYGULAMA FAALİYETİ

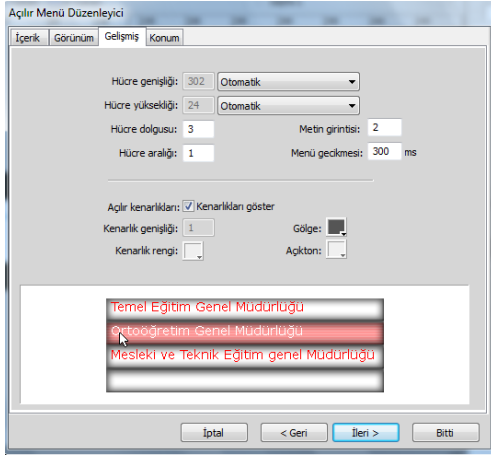
Maskeleme ve açılır menülerle ilgili aşağıdaki uygulamayı yapınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Kayıtlı bir bitmap resmi açınız.</p> 	<p>➤ “Dosya / Aç (Ctrl + O)” komutunu kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Bitmap resim üzerine vektör nesneleri çiziniz.</p> 	<p>➤ “Araçlar” panelinden vektör araçlarını kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Bitmap resim üzerine metin ekleyiniz.</p> 	<p>➤ “Araçlar” panelinden metin aracını kullanabilirsiniz.</p>

<p>➤ Vektör nesnesi ve metin maskeleyi uygulayınız.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vektör nesnelere ve metni seçebilirsiniz. ➤ “Düzenle / Kes (Ctrl + X)” komutunu kullanabilirsiniz. ➤ Bitmap resmi seçebilirsiniz. ➤ “Düzenle / Maske olarak yapıdır veya Değiştir / Maske / Maske Olarak Yapıdır (Ctrl + Alt + V)” komutunu kullanabilirsiniz.
<p>➤ Resmin boşluklarını kırınız.</p>	<p>➤ Araçlar panelinden kırma aracını kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Metin üzerine açılır menü ekleyiniz.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metin üzerine Sıcak Nokta ekleyebilirsiniz. ➤ Sıcak nokta tutmacından Açılır Menü Ekle ya da Değiştir / Açılır Menü / Açılır Menü Ekle komutunu kullanabilirsiniz.
<p>➤ Açılır menüye alt menüleri ekleyiniz.</p> 	<p>➤ “Açılır Menü Düzenleyici” sini kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Açılır menü görünümünü ayarlayınız.</p>	<p>➤ “Açılır Menü Düzenleyici” sini kullanabilirsiniz.</p>

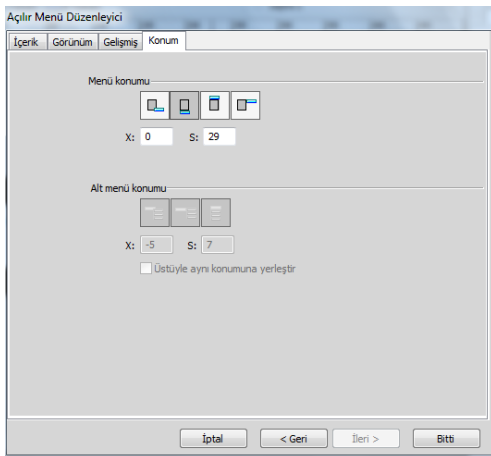


➤ Açılır menü gelişmiş özelliklerini ayarlayınız.



➤ “Açılır Menü Düzenleyici” sini kullanabilirsiniz.

➤ Açılır menü konumunu ayarlayınız.



➤ “Açılır Menü Düzenleyici” sini kullanabilirsiniz.

<p>➤ Çalışmanızı tarayıcıda önizleme ile görüntüleyiniz.</p>  <p>MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI Temel Eğitim Genel Müdürlüğü Ortoöğretim Genel Müdürlüğü Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü</p>	<p>➤ “Dosya / Tarayıcıda önizleme (F12)” komutunu kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ Çalışmanızı dışa aktarınız.</p>	<p>➤ “Dosya / Dışa Aktar (Ctrl + Shift + R)” komutunu kullanabilirsiniz. ➤ Dışa Aktar formatını “HTML ve Görüntüler”i seçebilirsiniz.</p>

KONTROL LİSTESİ

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için **Evet**, kazanamadığınız beceriler için **Hayır** kutucuğuna (X) işareti koyarak kendinizi değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Şablon oluşturabildiniz mi?		
2. Bitmap maskeleme yapabildiniz mi?		
3. Vektör maskeleme yapabildiniz mi?		
4. Katman panelini kullanarak maskeleme yapabildiniz mi?		
5. Metni maske olarak kullanabildiniz mi?		
6. Metin dilimi oluşturabildiniz mi?		
7. Açılır menü ekleyebildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “**Hayır**” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “**Evet**” ise “Ölçme ve Değerlendirme”ye geçiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. () Görüntü işleme yazılımında şablonların kullanımı zaman tasarrufu sağlar.
2. () Görüntü işleme yazılımı hazır şablonlara sahip değildir.
3. () Görüntü işleme yazılımı şablonları PNG formatı ile kaydeder.
4. () Maskeler, bir nesnenin ya da görüntünün belirli bölümlerini gizler veya gösterir.
5. () Maske oluşturulduktan sonra maskenin konumu ayarlanabilir.
6. () Katmanlar panelinden maske eklenemez.
7. () Metinler maske olarak kullanılabilir.
8. () Görüntü işleme yazılımında oluşturulan metinlerin hepsi dışa aktarılınca metin özelliğini kaybeder.
9. () Görüntü işleme yazılımı açılır menüler için script dosyasını otomatik olarak oluşturur.
10. () Açılır menüler oluşturulduktan sonra düzenlemez.

DEĞERLENDİRME





Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise “Modül Değerlendirme”ye geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyunuz ve doğru seçeneği işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi Görüntü işleme yazılımına ait bir sembol türü değildir?
A) Düğme
B) Grafik
C) Animasyon
D) Film
2. Aşağıdakilerden hangisi bir grafiği sembole dönüştürmek için kullanılan tuş ya da tuşlardır?
A) F8
B) Ctrl + F8
C) Ctrl + Shift + F8
D) Ctrl + Alt + F8
3. Aşağıdakilerden hangisi düğmenin herhangi bir etkileşimde olmadığı durumu ifade eder?
A) Yukarı
B) Üzerinde
C) Aşağı
D) Aşağıdayken üzerinde
4. Aşağıdakilerden hangisi düğmenin bağlantısının açılacağı sayfanın şeklini belirler?
A) Bağ
B) Alt
C) Hedef
D) Metin
5. Aşağıdaki hedef seçeneklerinden hangisi düğmeye tıklanıldığında bağlantıyı aynı pencerede açar?
A) _blank
B) _self
C) _parent
D) _top
6. Görüntü işleme yazılımı aşağıdaki sıcak nokta araçlarından hangisine sahip değildir?
A) Dikdörtgen Sıcak Nokta aracı
B) Oval Sıcak Nokta aracı
C) Daire Sıcak Nokta aracı
D) Çokgen Sıcak Nokta aracı

7. Aşağıdakilerden hangisi “Sıcak Nokta” eklemek için kullanılan araçtır?

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 

8. Aşağıdakilerden hangisi ile etkin bölgeden başka bir sayfaya bağlantı verilebilir?

- A) Alt
- B) Tür
- C) Hedef
- D) Bağ

9. Dönüşümlü resimlere ait resimler hangi panelde saklanır?

- A) Katmanlar
- B) Durumlar
- C) Stiller
- D) Sayfalar

10. Durumlar paneli hangi tuş ya da tuşlar kullanılarak aktif hâle getirilir?

- A) F2
- B) Alt + F2
- C) Shift + F2
- D) Ctrl + F2

11. Tam ekran modundan çıkmak için hangi tuş kullanılır?

- A) Alt
- B) Shift
- C) Ctrl
- D) Tab

12. Görüntü işleme yazılımı çalışmalarını dışa aktarılmadan önce hangi formatta kaydedilmelidir?

- A) JPEG
- B) GIF
- C) PNG
- D) TIFF

13. “En İyileştir” paneli hangi tuş ya da tuşlar yardımıyla aktif hâle getirilir?

- A) F6
- B) Ctrl + F6
- C) Alt + F6
- D) Shift + F6

14. Dışa Aktar dosya formatı hangi panelden seçilir?
A) Katmanlar
B) Stiller
C) En iyileştir
D) Bilgi
15. Tarayıcıda önizleme için hangi tuş kullanılır?
A) F1
B) F10
C) F11
D) F12
16. “Dışa Aktar” iletişim penceresi hangi tuşlar yardımıyla açılır?
A) Ctrl + R
B) Ctrl + Shift + R
C) Ctrl + Alt + R
D) Shift + R
17. “Slayt Gösterisi Oluştur” komutu hangi menüde yer alır?
A) Dosya
B) Değiştir
C) Komutlar
D) Pencere
18. Animasyonlu GIF’e ait değişen görüntüler hangi panelde tutulur?
A) Durumlar
B) Katmanlar
C) Stiller
D) Sayfalar
19. Soğan zarı ile ilgili aşağıdakilerden hangisi **yanlıştır**?
A) Tüm durumlar aynı anda görüntülenebilir.
B) Seçilen durum dışındaki durumlarda düzenleme yapılmaz.
C) Seçilen durum haricindeki durumlar içindeki nesnelere soluk hâlde görülür.
D) İstenilen aralıktaki durumlar görüntülenebilir.
20. “Animasyonu Canlandır” komutunu aktif hâle getirmek için aşağıdaki tuş ya da tuşlardan hangisi kullanılır?
A) F8
B) Ctrl + Shift + F8
C) Alt+ Shift + F8
D) Ctrl + Alt + F8

21. Aşağıdakilerden hangisi şablonlar için söylenemez?
- A) Şablonlar zaman tasarrufu sağlar.
 - B) Şablonlar PNG formatında kaydedilir.
 - C) Şablonlar düzenlenemez.
 - D) Görüntü işleme yazılımı hazır şablonlara sahiptir.
22. Aşağıdakilerden hangisi maske olarak eklenemez?
- A) Vektörler
 - B) Bitmap resimleri
 - C) Metinler
 - D) Katmanlar
23. Maske Olarak Yapıştır komutu için hangi tuşlar kullanılır?
- A) Ctrl + Shift + V
 - B) Ctrl + Alt + V
 - C) Shift + Alt + V
 - D) Ctrl V
24. Açılır menülerle ilgili hangisi yanlıştır?
- A) Menü bağı eklenebilir.
 - B) Açılır menüler düzenlenebilir.
 - C) Görüntü işleme yazılımı önizleme penceresinde görüntülenir.
 - D) Sıcak nokta ya da dilimlere açılır menü eklenir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise bir sonraki modüle geçmek için öğretmeninize başvurunuz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ-1'İN CEVAP ANAHTARI

1	C
2	D
3	C
4	C
5	D
6	B
7	A
8	Doğru
9	Doğru
10	Yanlış

ÖĞRENME FAALİYETİ-2'NİN CEVAP ANAHTARI

1	Yanlış
2	Doğru
3	Doğru
4	Yanlış
5	Doğru
6	Doğru
7	Doğru
8	Yanlış

ÖĞRENME FAALİYETİ-3'ÜN CEVAP ANAHTARI

1	Doğru
2	Doğru
3	Yanlış
4	Doğru
5	Yanlış
6	Yanlış
7	Doğru
8	Yanlış

ÖĞRENME FAALİYETİ-4'ÜN CEVAP ANAHTARI

1	Doğru
2	Yanlış
3	Doğru
4	Yanlış
5	Yanlış
6	Yanlış
7	Yanlış
8	Doğru
9	Doğru
10	Doğru

ÖĞRENME FAALİYETİ-5'İN CEVAP ANAHTARI

1	Doğru
2	Yanlış
3	Doğru
4	Doğru
5	Doğru
6	Yanlış
7	Doğru
8	Yanlış
9	Doğru
10	Yanlış

MODÜL DEĞERLENDİRMENİN CEVAP ANAHTARI

1	D
2	A
3	A
4	C
5	B
6	B
7	A
8	D
9	B
10	C
11	B
12	C
13	A
14	C
15	D
16	B
17	C
18	A
19	B
20	C
21	C
22	D
23	B
24	C

KAYNAKÇA

- GÜRKAN Osman, **Macromedia Fireworks 8**, Nirvana Yayınları
- SCHULZE Pati, **Macromedia Fireworks 8 Kaynağından Eğitim**, Medyasoft Yayınları