

61 Web Tasarım İpucu



Hem amatör hem de profesyonellere yönelik hazırladığımız ipuçları Web Tasarımının karmaşık ortamında yolunuzu kolay bulmanızı sağlayacak. **ARZU DINDAR**

Web Tasarımı, son birkaç yılın en popüler alanlarından biri. Bu konuda birbirine alternatif çok program bulunuyor. Üstelik iyi bir tasarım sadece tasarım bilmekle bitmiyor maalesef. Ucundan kıyısından programcılık, en azından kod bilginizin olması gerekiyor.

Başarılı olmanın anahtarı çok çalışmak ve bunu yaparken de programlar arasında boğulmamayı başarmak. Aşağıda bulunan ipuçlarının, sizleri bu konuda rahatlatacağına inanıyoruz. Yazıda yer alan programları, şu sıralar Web tasarımında en çok kullandıklarını düşündüklerimizden seçtik. Yani Dreamweaver, Flash, Fireworks ve Photoshop. Bu bölümlerde programları kullanırken işinize yarayacak ipuçları ve daha pek çok şeyi bulacaksınız. Diğerleri bölümünde, tasarım yaparken dikkat etmeniz gereken noktaları, Web'de imaj kullanım şekillerini, bazı faydalı kod tavsiyelerini bula-

caksınız. Kod ve programcılık alanında tavsiyeleri sınırlı tuttuk. Çünkü o başlı başına bir alan. İpuçlarını, farklı seviyelerden derledik ki bunlardan herkes faydalanabilsin. Lafi fazla uzatmadan ipuçlarına geçelim derseniz...

MAC ÖZEL

Türkçe Web Fontlarımız Hazır mı?

Web, bugün için sadece Arial, Comic Sans MS, Courier, Helvetica, Times, Verdana sans-serif gibi sınırlı birkaç fontu destekliyor. Mac'in standart sistem fontları içinde bu fontların hepsi ne yazık ki 'Türkçe karakterleri içerecek şekilde' bulunmuyor. Sorunu gidermek için bu eksik fontları ayrıca yüklemek gerekiyor. Yukarıda bahsettiğimiz Türkçe fontları ve bu dokümanda bahsi geçen diğer yazılım ve materyalleri <http://www.aycangonenc.com> sitesindeki MacLine linkinden edinebilirsiniz.

CSS'i İşletim Sistemine Ayarlamak

Aynı CSS dosyası Mac ve Windows'da farklı sonuçlar verir. Yazılar Windows'da Mac'dekinden daha küçük ve daha koyu görünür. Bu nedenle önce Windows'a göre bir css dosyası hazırlanır (ör: win.css). Sonra ikinci bir dosya mac'de farklı olacak değerlere göre hazırlanır (ör: mac.ss). `<link href="win.css" rel="styleSheet"`



type="text/css"> tag'ı html belgesinin (Ör: homepage.html) <HEAD> kısmına eklenir. Ardından şu JavaScript kodunu devamına ekleriz:

```
<script language="JavaScript">
if ( navigator.appVersion.homepageOf
('Mac') !=-1 ) {
document.write ('>link href="mac.css"
rel="styleSheet" type="text/css">'); }
</script>
```

Gamma da Ha!

Renklerin yansıttığı ışık değeri Mac'ler için 1.8 iken PC'lerde 2.2'dir. Durum böyle olunca Mac'te hazırladığınız bir resim ya da grafik PC'de aşırı koyu görünebilir. Bunun için, Macintosh kullanıcıları tarayıcılarının kullandığı arayüzdeki gamma değerini 2.2 olarak değiştirmelidirler. Taranan resme Mac'te bakıldığında çok açık, soluk gelebilir ama PC'de izleyenler resmi normal görecektir.

Mac'de PC Görüntü Kontrolü

Bir tasarımı PC ekranındaki gibi görüp, çalışma imkanı veren birçok yardımcı var. Bunlardan en kullanışlısı "GammaToggle FKEY". GammaToggle FKEY aynı bir font gibi çalışıyor. www.aycangonenc.com sitesindeki MacLine linkinden ulaşabileceğiniz programı indirdiğinizde klasör içinde iki tane font çantası göreceksiniz, "GammaToggle FKEY" ve "GammaToggle FKEY no show". Bu fontlardan birini Sistem Klasörü içindeki Font Klasörüne yerleştirin, sonra (Elma + option + 9) tuşlarına aynı anda basın. Bu işlemi ard arda yaptığımızda, monitör ayarlarınızın sırasıyla (Mac Gamma), (PC Gamma) ve (Saved Gamma) olarak değişecektir.

Perl, CGI ve PHP Script'lerde Türkçe Karakter Problemi

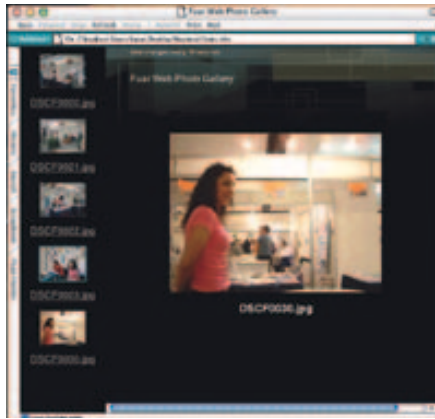
İnternet'ten indirdiğiniz scriptin içindeki yazıları Türkçeleştirdiğinizde, Türkçe karakterler sitenizde doğru görünmeyebilir. Çözüm, her karakterin Latin5 ASCII karşılığını bulup "Find & Change" yöntemi ile değiştirilmesindedir. Bu işi sizin yerinize yapan "Charoma Converter" programını kullanmak en kolay yöntem. Bunun için önce scripti (Örn: guestbook.php), bir text editörü ile açın (ör: BBEditLite) ve Türkçeleştirmek istediğiniz satırları yazın. Dokümanı kaydedin ve Charoma Converter'in üzerine sürükleyip bırakın. Program, dokümanın 3 ayrı ver-

siyonunu yaratır (.L5, .L1 ve .Mac uzantılı). Guestbook.php.L5 dosyasının sonundaki (.L5) uzantısını silip, dökümanı yine text editörü ile açıp en sondaki yazıyı silin. Guestbook.php script'ini Web alanınıza yükleyin.

PHOTOSHOP'TA WEB

Photoshop ile Pratik Resim Galerisi

Resim galerisi tutkunları için Photoshop'un da önereceği pratik bir özelliği var. HTML tabanlı bir resim galerisi yaratmanıza yardım edecek olan araç,



File > Automate komutu yoluyla ulaşacağımız Web Photo Gallery aracı. Bu komutla karşımıza çıkan menüdeki şablon, ölçü birimleri, resimlerin alınacağı ve resimlerin saklanacağı dosya bilgileri girildikten sonra OK butonuna basarız. Photoshop otomatik olarak hemen resimleri boyutlandırır, yerleştirir ve hazırladığı HTML dosyasını önünüze getirir.

Renkleri Saydamlaştırın

Bir resmin bazı bölümlerini saydam yapmak için Photoshop'da şu adımları izleyin:

Resmi programda açın; Image > Mode > Indexed Color seçeneğiyle resmi dönüştürün. File'dan Export menüsünü seçin ve Gif89aExport seçeneğini tıklayın. Açılan Options penceresinden görünmez olmasını istediğiniz rengi seçin. OK tuşuna basın ve GIF olarak kaydedin.

Herşey Sırayla

Bir fotoğraf editöründe çalışırken resminizi boyutlandırmayı en son yapın. Brightness, contrast ve renk ayarlarının, resmin en yüksek piksel bilgisine sahipken yapılması daha iyi sonuç verir. Crop'lama ve boyut değiştirme ise son adım olmalıdır.

Dijital Fotoğrafınızı Düzeltin

Çoğu dijital fotoğrafların temizlenmeye ihtiyacı yoktur. Ama bazen istisnalar olabilir. Bu fotoğrafları Photoshop'un healing brush ve rubber stamp aracı ile düzeltebilirsiniz.

Photoshop ile Web Sayfası Tasarımı

Photoshop ile Web tasarımı yapmak isteyenler olabilir. (Tabii PS 6 ya da 7 kullanılmalı) Öncelikle canvas size'ı 700X600 pixel olan (sitenizin büyüklüğünü ne olacağına) yeni bir dosya açın. Sitenizin görünmesini istediğiniz imajın tasarımını yapın. Araç çubuğunun en altında bulunan ImageReady düğmesine tıklayarak programı açın. Slice aracını kullanarak sayfanızdaki tabloları oluşturun. İmajınızı optimize edin ve çalışmanızı kaydedin.

ImageReady'de Animasyon

Yeni bir belge açın ve ilk kareye istenen nesneyi koyun. Ekranın altındaki "Animation" panelinden yararlanın. Yeni kareler ekleyin ve üzerlerinde gerekli değişiklikleri yapın. Frame paleti ile animasyonun kaç kere oynatılacağını belirleyin. File > Save Optimized komutu ile animasyonu .gif uzantısıyla kaydedin.



DREAMWEAVER TİPLERİ

Dreamweaver'a Türkçe destek

Sanırım Dreamweaver MX'in tek eksiği Türkçe desteğinin olmayışı. Ama bunun da kolay bir yolu var. www.macline.com.tr/users/ftp_ml/DW_MX_tr_encoding.exe indireceğiniz eklentiyle Dreamweaver MX'iniz mükemmel olacak. Tabii programı kurduktan sonra Modify menüsünden Page Properties'i seçip gereken ayarları yapmanız gerekiyor.

Aynı şey Edit menüsü altındaki Preferences seçeneğinde de yapılmalı. Preferences'daki New Document ve Fonts bölümlerinde Türkçe seçenekleri aktif hale getirilmelidir.

Karmaşık Tabloları Hafifletin

Dreamweaver MX'de tabloları çabuk ve etkili hale getirmek çok kolay. 500 kolon ve 4 satırdan oluşan, bir sürü bilgi ile dolu bir tabloya sahip olduğumuzu düşünelim. Böyle bir tablonun yüklenmesi ve sunulması 56k bir modem ile yaklaşık 4 dakika sürer. Biraz olsun tabloyu rahatlatmak için kod içinde <colgroup> tagını kullanacağız. Bu tag browser'a, hafızasında belli miktardaki satır ve sütunlar için belli bir miktar bir yer ayırmasını söyler. Böylece browser tablonun yüklenmesi bitmeden önce tablonun taslağını yaratır. Bunun için HTML kodunuza <table> <colgroup span="1" width="80%"> </colgroup> <tr> <td> </td> </tr> </table> kodlarını yerleştirmeniz gerekiyor.

Link Vermenin Kolayı Var

Bir metin bağlantısı yaratırken çoğu Dreamweaver kullanıcısı metni mouse ile seçer ve sonra da ya properties panelindeki link alanına link verir ya da aynı panelde link alanının yanındaki Point to File ikonuna tıklayarak ilgili html dosyasına yönlendirme yapar. Ama link vermenin daha hızlı bir yolu var. Link verilecek metin seçilir ve sonrada klavyedeki Shift tuşu basılı iken linklenecek dokümana mouse ile direk yönlendirme yapılır.

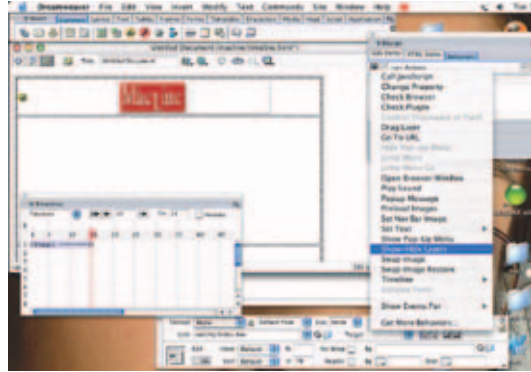
Dreamweaver'da Flash'sız Flash Butonu

Flash metinlerine benzer bir şekilde, Dreamweaver'da Flash kullanılmadan yapılan bir diğer özellik de interaktif butonlardır. Hatta işin en güzel tarafı da butonları yapmıyor olmamız. Çün-

kü Dreamweaver üzerinde 40'a yakın Flash butonu bulunuyor. Insert > Interactive Images > Flash Button komutu ile önünüze hazır pek çok buton öneri gelecek. Açılan menüden tercihleriniz yapıp OK'e bastığımızda butonunuz sayfanıza eklenmiş oluyor.

TimeLines ile Hareketli Başlık Yapımı

Önce sayfanıza bir layer ekleyin ve içine yazı yazın (başlık). Windows > Others > Time Lines komutu ile zaman çizelgesini açın. Çizelge penceresinde hareketlendirmek istediğiniz kata tıklayın ve ilk frame'i seçtikten sonra Mo-



dify > Time Lines > Add Objects to Time Line komutunu verin. Varsayılan olarak animasyon 15 çerçevedir. Fakat bu değiştirilebilir. Bu katı anime edebilmek için son frame'i seçin. Çalışma alanında katı hareket ettirin (yana doğru). Design panelindeki Behaviors sekmesini açın ve + işaretli menüden Show/Hide layer'i seçin ve onMouseEvent action'ını verin. Fare ile başlığın üstüne gelindiğinde başlık (yana doğru) hareket edecektir.

Bul ve Değiştir

Çoğu bilgisayar programında bir standart haline gelen Bul ve Değiştir özelliği Dreamweaver'da da vardır. Bu özellik yardımıyla site çapında ya da dizin çapında kod, renk ya da herhangi başka birşeyi arayıp başka bir şey ile değiştirebilirsiniz. Aslında arama-değiştirme özelliği makinemizde bulunan herhangi bir klasörde de çalışmaktadır. Kaynak kodlarında, metinlerde, özel taglarda bulunan herhangi bir şey kolayca bulunup değiştirilebilir.

Flash'ın Boyutunu Değiştirmek

Diyelim ki sayfanıza yerleştirdiğiniz bir Flash filminin boyutunu değiştirmeye karar verdiniz. Filmin boyutunu, tıkladığınızda üzerine gelen tutamaçlarla yapmaya kalkarsanız en-boy oranını bozarsınız. O nedenle tutamaçlarla boyut ve

rirken Shift tuşunu da basılı tutun.

.HTM'yi .HTML Yapın

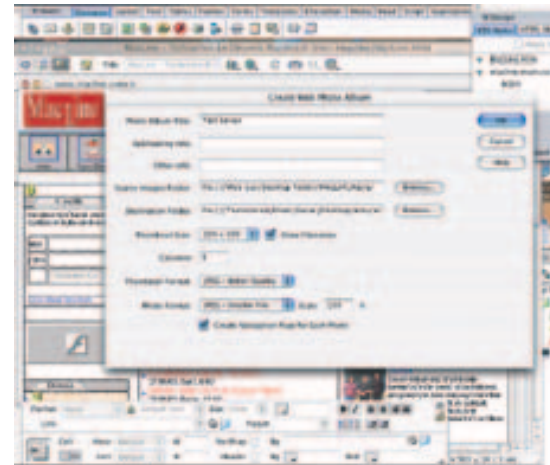
Dreamweaver'da HTML dosyalar default olarak .htm olarak kaydedilmektedir. Alışkanlıklarına bağlı olanlar için bu durumu değiştirmenin bir yolunu göstereceğiz. Öncelikle makinemizdeki "Macromedia / Dreamweaver MX / Configuration / DocumentTypes / MMDocumentTypes.xml" dosyasına ulaşın.

Burada programımızın genişletme ayarları bulunmaktadır. Fakat dokümanı Dreamweaver'da kesinlikle AÇMAMAK gerekiyor. Doküman üzerindeki değişiklikler Notepad ya da HomeSite editörü kullanılarak yapılmalı. Dosya üzerindeki macfileextension="html,html,shtml,shtm,stm,lasso,xhtml,inc" kodu

macfileextension="html,htm,shtml,shtm,stm,lasso,xhtml,inc" kodu ile değiştirilmelidir. (Windows için "winfileextension")

Dreamweaver'da Şişşak Resim Galerisi

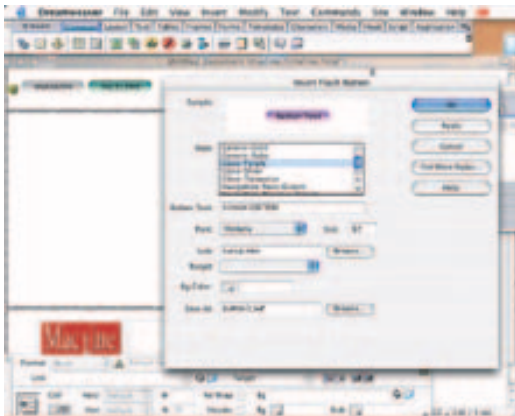
Otomatik thumbnail sayfası oluşturmak tuhaftır ki programın en az bilinen özelliklerinden biridir. Bir sürü işlemlerle uğraşmak yerine yapacağımız ilk şey Commands > Create Web Photo Album komutunu vermek. Sonra açılan menüde resimlerinizin bulunduğu kla-



sörü ve yenilerinin kaydedileceği bir diğer klasörü tanımlamak ve istediğiniz formatları seçmek gerekiyor. Resim galerisi sayfanız hazır...

Sayfa Renkleri için Otomatik Şablonlar

Dreamweaver'ın hazır fonksiyonlarından biri olan Set Color Sheme sayfanızdaki renk kombinasyonu'nu oto-



matik olarak oluşturmak için kullanılan hazır renk ayarlamalarıdır. Böylece linklerimizi, rengi sayfa background rengini ve metin renklerini otomatik olarak ayarlamış oluyoruz. Commands > Set color scheme command komutunu çalıştırarak kullanılıyor.

Satır Boşluğu

Yazı yazarken ya da başka nesnelere arasında Dreamweaver sadece tek bir boşluğa izin verir. Bu sorunu kod alanında boşluk vereceğimiz yere, istediğimiz kadar boşluk için o kadar kodunu girerek çözebiliriz. Ama bunun daha kolay bir yolu var. Non-Breaking space denilen komutu Command+Shift+Space (Ctrl+Shift+Space) tuş kombinasyonu ile çalışıyor.

Tüm Flash Dosyalarını Kolayca Oynatın

Dreamweaver'da sayfaya bir Flash dosyası eklediğinizde, dosya üzerinde Flash simgesi olan gri bir simge ile görülür. Properties panelindeki Play tuşuna bastığınız zaman o animasyonu izleyebiliriz. Ancak sayfada birden çok Flash dosyası olabilir. Hepsini teker teker görmeye çalışmak yerine, Shift + Option + Command + P (Windows'ta Ctrl+Alt+Shift+P) tuş kombinasyonu kullanarak aynı anda bütün Flash dosyalarını oynatabilirsiniz.

FLASH TİPLERİ

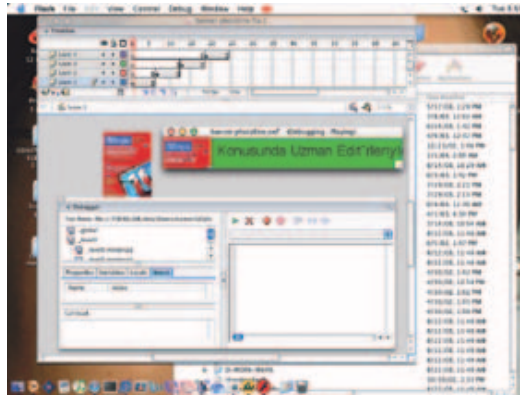
Bandwidth Profiler

Bandwidth Profiler ile hazırladığınız sayfalarda yüklenme sorunu çıkartacak kareleri kolaylıkla tüm özellikleri ile görüp optimize edebilirsiniz. Bunun için çalışmanızı bitirdikten sonra CTRL+Enter'a basarak test moduna geçin. Test modunun toolbarındaki View > Bandwidth Profiler komutu ile uygulamayı çalıştırın. Açılan panelin sol tarafı film, sağ tarafı ise frame özelliklerini gösterir.

Dim, filminizin boyutlarını; Preload, tarayıcıya yüklenme süresini; Load, o anda yüklenen frame sayısını ve yüzdesini verir. Animasyonunuzdaki karelerin yatay kırmızı çizgiyi geçmemesine özen gösterin.

Debugger Kullanın

Debugger bir movie, player'da oynarken hataları bulup düzeltmenizi sağlayan bir paneldir. Debugger actionscript kodları içinde breakpoints oluş-



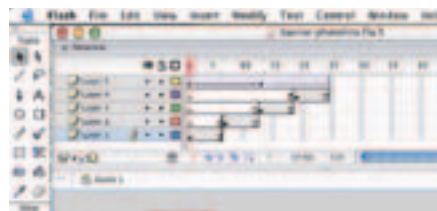
turmanıza izin verir. Bu noktalar yazdığınız actionscript kodlarını sınamanızı sağlar. Aktive edildiğinde status barda URL adresi veya klibin bulunduğu lokal yolu, movie klip listesini, debuggerın serverda mı yoksa lokal playerda mı çalıştığını görebilirsiniz. Mevcut animasyona bir klip eklendiğinde veya çıkartıldığında bu işlem hemen animasyona yansımaktadır. Test modunda Debuggerı aktive etmek için Control > Debug Movie'yi seçin. Movie test modunda iken debugger paneli de açılacaktır.

Flash'da Dosya Boyutunu Azaltmak

Animasyonlarımızın yayımlanabilmesi için Flash dosyamızın boyutunun küçük olması gerekir. Bu nedenle, gradient renkler ve alfa saydamlığını dikkatli kullanın. Paneldeki solid renkleri tercih etmeye çalışın. Gereksiz yere bir sürü sembol ve keyframe kullanmayın. Kullanmadığımız sembolleri library'nizden silin. Bitmap'leri vektörel hale getiren Trace Bitmap komutunu az renkli bitmap'lerde kullanın. Farklı desenli özel çizgilerden uzak durun. Hazırladığınız çizgileri seçerek menüden Modify > Optimize komutu ile sadeleştirin. Değişik font stillerini aynı anda kullanmak yerine, sistemde bulunan az sayıda font çeşidi tercih edin. Dosyayı yayınlamadan önce Publish Settings bölümünde, JPEG kalitesini varsayılan değer olarak 50'de kullanmayı tercih edin.

Layer'ların Rahatlayın

Bol layer kullanımından zarar gelmez. Çünkü layer'lar dosya boyutunu



etkilemezler. Tam tersi herşeyin tek bir katmanda olması animasyonun yüklenimini zorlaştırır. Ek sahneler yerine de layerları kullanabilirsiniz. Sahnelerin sayısı fazla olan Flash dosyalarının da browserlar tarafından okunması zaman alır. Üstelik kesintili olarak okunma riski taşırlar. Bir de geniş bir alanda yapılmış bir Flash animasyonunda aynı anda bir çok nesneye hareket vermeyin.

Yüklenmesi zorlaşacak ve bu da performansı düşürecektir.

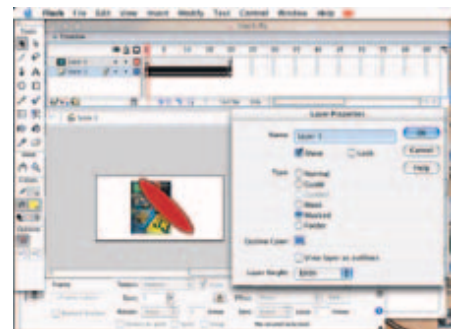
MX'de Movie'leri Maskeleyme

Flash 5'de maskeleyme yapmak için üstte bir mask layerı ve onun altında bir masked layer'ı gerekiyordu. Mask layerında maskeleyme için sadece bir dolgu veya metin kullanılabilirdi. MX versiyonuyla ise bir movie'yi diğer bir movie üzerinde maske olarak kullanma şansımız var. Bu işlem için katmanlara mask veya masked özelliği vermek yerine Timeline'a şu komutu vermemiz gerekiyor:

```
maskelenen_klip.setMask(maskeleyen_klip);
```

Maskeleyme Komutu

Maskeleyme ile belirli bir alanı seçip arkasından başka nesnelere görünmesini sağlarız. Maskeleyme için iki tane layer gerekiyor (en az). Üstteki mask, alttaki ise masked layerıdır. Önce bir resim import edelim ve bunun hemen üstü-



ne bir layer ekleyelim. Sonra oval araç ile 2. layera bir daire çizelim. Şimdi de layerlara özellik atayalım. En üstteki dairesel layerı seçin. Modify > Layer komutunu verin. Açılan menüden "Mask"ı işaretleyin. Resmin bulunduğu layera aynı işlemi yapın, fakat "Masked" komutunu işaretleyin. İki layerı da kilitleyin ve maskeniz hazır.

Filminizi Multimedya Ortamlarına Aktarın

Sunumlarınız için kullanacağınız

Flash filmlerinizi CD-ROM üzerinde taşıyabilirsiniz. Flash filminin tümünü içerisinde bulunduran .exe Projector dosyası ile Flash playera da ihtiyaç duymadan sunum yapabilirsiniz. Bunun için File > Publish Settings komutu seçilir. Açılan menüden Windows ve Macintosh için gerekli olan projector dosyaları oluşturulmasını sağlayan seçenekleri aktif hale getiririz.

Özel Font Kullanımı

Tasarımınızda özel bir font kullanmak istiyorsunuz. Ama her font her bilgisayarda olmadığı için kullanıcılar fontunuzu doğru görüntüleyemeyebilir. Ama, fontu library'ye ekleyerek çalışmamız içinde tam tersi sorun çıkmaz. Bunun için önce (yeni bir dosya, sonra da) Window > Library komutuyla asıl menümüzü açarız. Library > Options > New Font komutlarını tıklarız. Gelen panelden kullanacağımız fontu seçer ve ona bir isim veririz. OK tuşuna bastığımızda fontumuzu çalışmamızın içine almış oluruz. Eklediğimiz font Library içinde olacaktır. En iyi sonuç için pixel fontları Dynamic Text olarak kullanılmalıdır.

Flash MX ile ScrollPanel Örneği

Bir movie'yi action script içinde kullanmak için, pencerenin sağındaki Components panelini açar ve sahnemize sürükleyip bırak yöntemiyle bir scrollpane koyarız. Bu paneli seçip Properties'deki Parameters sekmesini tıklarız. Instance name bölümüne bir ad veririz. Sonra ana sahneye döner ve New Symbol komutunu veririz. Açılan panelde Movie Clip seçeneğini işaretler ve bir isim veririz. Advanced bölümünden "Export for ActionScript"i seçeriz. Identifier bölümüne moviemizin ismini yazıp OK'ı tıklarız. Ana sahneden scrollpane'i seçeriz. Parameters'den Scroll content'e tıklayıp yazım kutusuna movie'nin ismini yazarız. Scroll Horizontal ve Vertical kısımlarına tıklayarak auto, true, false seçeneklerinden istediğimizi kullanırız. Moviemizi açıp istediğimizi metni yazarak işlemi tamamlarız.

Movie Clip ile Çalışın

Aynı animasyonu filminizde birkaç defa kullanmak istiyorsanız, en pratik yol onu bir movie clip olarak kaydetmektir. Bunun için Insert > New Symbol komutuyla gelen menüden Movie Clip seçilir. Bu dosyanın içine (layer'a) animasyonumuz konulur.

Böylece, örneğin hareketli bir nesneyi filminizin her yerine koyabilirsiniz.

Flash'da Video Dosyaları QuickTime ile Çalışmak

Flash MX'in diğer versiyonlarından en önemli farklılığı, bir avi veya mov dosyasını swf içine gömmeye şansına sahip olabilmesidir. Fakat bilgisayarınızda QuickTime yüklü değilse bu formatta dosyayı Flash içine alamaz ya da bir swf dosyasını MOV formatında export edemezsiniz. QuickTime dosyası Flash içine alındığında ses özelliklerini kaybeder. Bunun için düzenlemeleri yaptıktan sonra MOV formatında yeniden kaydetmek gerekir. Flash, içine import edilen bir QuickTime dosyasının düzenlendikten sonra swf formatında kayıt edilmesine izin vermez.

QuickTime Dosyası Alma

Import komutundan önce QuickTime dosyasındaki frame sayısı kadar frame'i timeline'a kaydetmelisiniz. Bunun için basit bir matematik hesabı ile 5 saniye olarak görülen animasyona karşılık gelen filmin kare/sn oranına bakılır. Varsayılan değer 12 kare/sn. olduğundan şöyle bir hesap yapılır. Filmin uzunluğu 5sn x 12 kare/sn=60 frame eder. 60 adet boş frame'i timeline'a ekleyerek ve dosyayı File > Import komutu ile import edin. Eğer fazla fra-



me eklemişseniz sahne üzerine filmin bittiğini gösteren zarf şeklindeki yer tutucuyu göreceksiniz. Bundan sonraki frame'leri silmelisiniz.

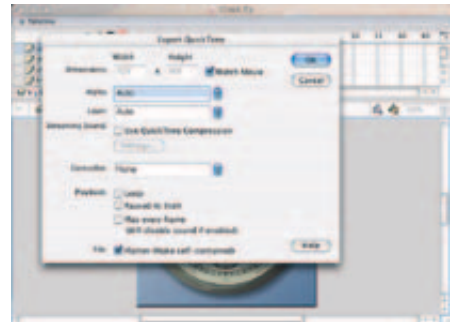
QuickTime'ları SWF'ye Dönüştürün

Quicktime dosyasını swf formatında kaydetmek için önce QuickTime dosyası Flash içine alınır. Sonra, File > Export Movie komutunu ile açılan menüden dosyaya bir isim verilir ve format olarak Windows için Bitmap sequence, Mac için PICT sequence seçeneğini kullanılır. Kaydet butonuna basılmasıyla Export Sequence Paneli açılır. Ekran çözünürlüğünü ayarla-

mak için match screen butonuna basın. Color Depth ayarını yapın. Smooth işaretleyin ve tamamı tıklayın. Flash tüm frame'leri bitmap'e çevirir ve sıra ile kaydeder. Sonra aynı boyutlarda bir Flash sayfası açın. File > Import komutu ile kaydedilen bu bitmaplerin ilkinin işaretleyin. Flash ardışık bitmap'leri hatırlar ve bir uyarı paneli ile "hepsini import etmek istiyor musunuz?" diye sorar. Tamama basılınca hepsini Flash içine alır. Artık swf formatında kayıt yapabilirsiniz.

Mac'e de PC'ye de Uygun Olsun

Bir swf dosyasını mov olarak kaydederken yapacağımız ufak bir hareketle dosyamız hem Mac'e hem de Win-



dows'a uyumlu hale gelebilir. Bunun için File > Export Movie komutunu seçip gelen paneldeki ayarlamaları yapalım. Kaydet komutuyla açılan Export QuickTime Paneli'ndeki Flatten parametresini işaretleyelim. Tamamdır.

Yazı Karakterlerini SWF Dosyasına Ekleyin

Dinamik metin kutuları tasarlanırken, beğendiğiniz fontların daha estetik görünmesini istiyorsanız, fontları mutlaka Character Options seçeneği yardımıyla SWF dosyasına ekleyin. Character Options, Properties > Dynamic Text ile gelen Character butonuna tıklanarak ulaşılır. Fakat, Flash dosyasına eklenen yazı tipi, dosya boyutunun büyümesine neden olur. Bu nedenle karakter belirlerken "Only" seçeneğini seçmek ve sadece kullanılan karakterleri "And these characters" kutucuğuna girmek gerekir ki, böylece swf dosyasının boyutu da düşer.

Metnizi Kopyalatmayın

Uygulama hazırlanırken, metin kutuları için Selectable özelliğinin kapalı



olması gerekir. Çünkü bu özellik aktif olduğunda metin kutusu içindeki metin, ziyaretçi tarafından seçilip kopyalanabilir hale gelir. Ayrıca Selectable özelliği aktifse metnin anti-alias modu da kapalı olacak ve bu da metnin kötü gözükmesine neden olacaktır. (Ab) şeklinde bir ikona sahip olan selectable seçeneği, Static, Dynamic ve Input şeklindeki tüm metin kutularında kullanılabilir.

Internet'te Nasıl Görüneceğine Bakın

Yaptığınız bir animasyonu test etmek için, Control menüsü altındaki Test Movie komutunu kullanmanız gerekmektedir. Ama filminizi Internetten indiriyormuş gibi görmek için, Test Movie açıkken View > Show Streaming komutunu aktif hale getirmek gerekiyor.

Butonlara Ses, Bebelere Balon

Butonlara tıklanıldığında ses çıkarmasını sağlamak için, önce buton sembolünün çalışma alanına geçeriz. Down karesine bir ses dosyası ekleriz. File > Import menüsü üzerinden MP3 dosyalarınızı sayfalara ekleyebilirsiniz. Bu yolla ses dosyası Flash filminin library'sine otomatik olarak eklenir.

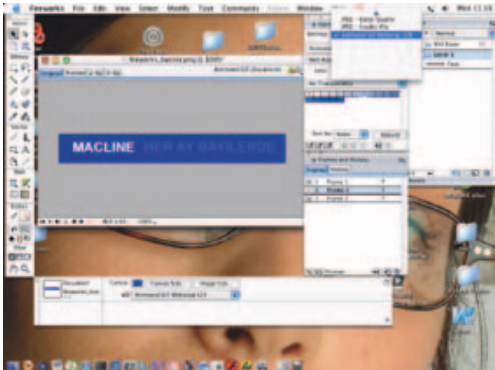
Library'ler Arasında Nesne Alışverişi

Başka bir Flash dosyasına ait nesnelere ve sembolleri, üzerinde çalıştığınız projeye taşımak için File'dan Open As Library komutu seçilir. Buradan sembollerini istediğiniz dosya seçilir. Diğer dosyanın library'si de mevcut library'nizin yanında açılır. İsteddiğiniz çalışmayı mevcut library'ye sürükleyerek taşıyabilirsiniz.

FIREWORKS TİPLERİ

Fireworks ile Banner Yapımı

Banner yapmak için önce, banner'ımızın boyutuna uygun yeni bir sayfa açarız. Sonra ilk karede yer alacak



“Macline” yazısını sayfaya girelim. İkinci kare için Frames and History panelinden Add Frame komutunu seçiyoruz. İkinci kareye, ilk karemizde yazdığımız “Macline” metninin yanına “Her Ay Bayilerde” metni yazalım. İki metni tek bir metin gibi görmek için aynı panelin sol alt köşesinden “onion skinning” butonunu tıklarız. Açılan menüden “Multi frame editing” ve “Show all frames”i işaretleriz. Yeni bir boş kare ekleriz. Bu üçüncü kareyi diğer karelerin üstüne yerleştiririz. Window > Optimize menüsünden resim formatımızı “Animated GIF” olarak belirleyince banner'ımız hazır.

Fireworks MX'te Pop-Up Menü Yapmak

Pop-up menü yapmak için işe önce bir yazı ya da bir nesne oluşturarak başlarız. Seçtiğimiz nesneye sağ tuşla tıklayıp Modify > Symbol > Convert to Symbol komutunu veririz. Gelen menüden “Button”u seçer ve OK'e basarak devam ederiz. Yeşile dönen nesnemin ortasında çıkan imlece basarak “Add Pop-up Menu” deriz. Karşımıza gelen pencereden menü için istediğimiz ayarları yaparız. File > Export komutu verip menümüzü “HTML and Images” olarak ve Slices kısmında “Export Slices”i seçerek kaydederiz.

Pratik Rollover Buton Yapımı

Fireworks'ün butonlar için özel bir kütüphanesi bulunuyor. Bu hazır butonları kullanmak için önce, butona uygun ölçülerde yeni bir sayfa açalım. Sonra Edit > Libraries > Buton komutu ile açılan menüden istediğimiz butonu seçelim ve Import tuşu ile seçimi tamamlayalım. Bu şekilde seçtiğimiz buton alanımıza gelecektir. Fireworks Libraries'inde Buton dışında Animation, Bullets ve Themes taslakları da mevcuttur.

Resmin Orijinali mi Kayıp?

Fireworks dosyalarımızın orijinallerini kayıp mı ettiniz? Telaşa kapılmayın. Çünkü Fireworks, aktarılmış HTML dosyalarından bir PNG dosyasını yeniden oluşturulmasına imkan veriyor. Bunun için, File > Reconstitute Table komutunu vermemiz gerek. Açılan menüde, yeniden oluşturmak istediğimiz görüntüyü içeren HTML dosyasını buluruz ve OK'i tıklarız. Program grafiği bileşen parçaları ve dilimlerden yeniden oluşturur. Artık, istediğiniz değişikliği yapabilirsiniz.

Resmi Bir Şekle Yerleştirmek

Fireworks'de daire, kalp, üçgen gibi çeşitli şekillerin içine bir resim ekleyebilirsiniz. Önce istediğiniz şekli araç çubuğunu kullanarak çizin. Sonra kullanacağınız fotoğrafı açın. Fotoğrafın tümünü ya da kullanacağınız kıs-



mını seçin ve kesin. Çizdiğiniz şekli Edit > Paste Inside komutu ile yapıştırın. Resminiz şeklin içinde ve şekille bütünleşmiş durumda. Gölgelemeyi unutmayın.

Photoshop Eklentilerini Kullanın

Photoshop eklentilerini Fireworks'de de kullanabilirsiniz. Bunun için, Fireworks üzerinde çalışırken Edit > Preferences > Folders talimatını uygulayın. Burada Browse'i tıklayın ve Photoshop Plug-Ins lokasyonunu belirleyin. Artık bu eklentileri Fireworks'ün Effects panelinde kullanabilirsiniz.

KODLAR VE DİĞERLERİ

Taracıyı Boyutu

Malum Web'de herkes farklı ekran çözünürlüğünde geziniyor. Bu durum tasarımcıların işini biraz zorlaştırıyor. Yaptıkları tasarımı çeşitli çözünürlüklerde kontrol etmek isteyenler tasarımcılar bir Browser Sizer programı kullanabilirler. Bu minik uygulama ile farklı browserlarda, farklı çözünürlükte sayfalarınızı test edebilirsiniz. Bunun için <http://www.applythis.com/> adresini tıklamanız ve uygulamayı indirmeniz gerekiyor.

Vakit Nakit

Büyük grafikler, kompleks tablo yapıları, ses dosyaları, Java appletleri gibi özellikler sayfanızın geç açılmasına neden olur. Sebep ne olursa olsun ziyaretçiler bekletilmeyi sevmez. Sitenizi ilk defa ziyaret eden birinin sayfayı bekleme süresi ortalama 30 saniyedir. Özetle, anasayfanız 45K'dan fazla olmamalı.

Sayfanızı Aşırtmayın

Sayfanızın başka bir sitenin çerçevesi içinde zorla alıkonulmasını istemiyorsanız, aşağıdaki tagı sitenize ait tüm sayfaların META tagının içine koymanızı öneririz.

```
<META HTTP-EQUIV="Window-target"
CONTENT="_top">
```

Pencerelerinizi Kontrol Edin

Açtığınız yeni bir browser penceresinin niteliklerini kodlar yardımıyla dilediğiniz gibi kontrol edebilirsiniz. Aşağıdaki kod, yeni bir pencere açılmasını ve pencereye "yenipencere.htm" sayfasının gelmesini sağlar. Kodun geri kalan kısmı ise pencerenin diğer özelliklerinin belirlenmesini sağlamaktadır.

```
<a href="" onClick="window.open ('yenipencere.htm', 'newwindow', 'height=620,width=840,toolbar=no,menubar=no,scrollbars=yes,resizable=yes,location=no,directories=no,status=no')">
```

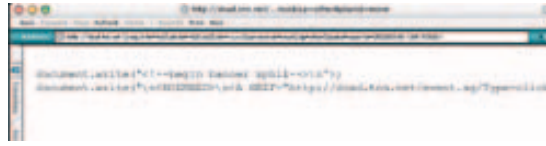
Türkçe Karakter Kodu

Hazırladığınız Web sayfanızın browserlarda sorunsuz görünmesi için karakter kodlarının META tagında verilmesi gerekir. Türkçe karakterlerin görünmesini sağlayan karakter kodları, Mac ve Windows için aynıdır. Sayfanızın Machintosh'da sorunsuz görünebilmesi için, ISO kodunun windows-1254'den önce yazılması gerekir. Yani;

```
<META http-equiv="Content-Type"
CONTENT="text/html; charset=8859-9">
<META http-equiv="Content-Type"
CONTENT="text/html; charset=windows-1254">
```

Harici Kodlara Ulaşmak

Kodunu istediğiniz Web sayfasının kaynak sayfasını açın (View > Source). Harici koda ait referansı bulun (genelde <head> tag'ı içinde <script> (javascript) ve <link> (CSS) ile başlayan tag-



lardır). Browser'ın Adres/Location bölümüne kodun (" " içinde belirtilen ve eğer varsa ../ sız kısmını) linkini, sitenin URL'sinin sonuna ekleyip "enter" dersiniz harici kod için bir kayıt etme istemi gelecektir. Bunu notepad'de açarsanız harici koda ulaşmış olursunuz. (Bazı browser'lar direk de kodu açabilir.)

Banner Tasarımında Yazı Karakteri

Bir banner tasarırken kullandığımız yazı karakterinin türü, yazıların kolay okunması için büyük önem taşır. Çünkü, ziyaretçiler banner'lara çok kısa süreli bakarlar. Eğer kolay okunurluk sizin için önce geliyorsa "Sans Serif", hatta "Bold Sans Serif" font kullanmak doğru olacaktır. Çünkü "Sans Serif" karakterler daha az şekil içermekte ve bu sebepten dolayı daha kolay algılanabilir ve daha hızlı okunabilir olmaktadır. Ürün kimliğinin öne çıktığı durumlarda ise "Serif" karakterleri kullanılabilir.

İmaj Stratejileri 256 değil 216 Renk Paleti

Siteniz yüksek sistemlerle çalışan bir kitleye hitap ediyorsa renk paleti konusunda endişelenmenize gerek yok. O halde, neden 256 yerine 216 renk? Çünkü, kalan 40 renk eski Mac ve PC'lerde görüntülenmediği ve Web browserlarındaki renk yönetim sistemi 8-bit'i yani 216-renk paletini desteklediği için. Bilgisayar kullanıcılarının yarısı da hala 16-bit renk göstergesini kullanmakta. Bu nedenle, GIF'lerinizi mümkün olduğunca transparan background ile kullanın ve HTML renklerinden mümkün olduğunca ayrı tutun. Sayfalarınızda background ve tabloların Web Safe renkleriyle kullanmaya çalışın.

GIF Fotoğrafları

Tam renk bir imajı, 8-bit (256 renk) Gif dosyasına dönüştürürken, Photoshop'un 256 renk seçmesine izin vermiş olursunuz. Bu en yüksek Gif imaj kalitesidir ama bazı dezavantajları da vardır. Eğer sitenizi ziyaret eden kişinin monitörü

her seferinde 256 rengi göstermeye ayarlanmışsa, browserı imajı 216-renk browser paletini kullanarak açmaya çalışacağından resim bozulmaya uğrar. Bu sorunu halletmek için tüm renkli grafiklerinizi 216-renk browser paleti kullanan Gif dosyalarına dönüştürmelisiniz. Bu şekilde imajlarınızın nasıl görüneceklerinden emin olabilirsiniz. Ya da bunun yerine JPG dosya formatını kullanabilirsiniz. JPG'nin imaj sıkıştırma formatı Gif'inkinden daha etkilidir.

JPEG Fotoğrafları

JPEG dosyaları tam renk (24-bit) imajlardır, bu nedenle de dosyaya ait doğru korurlar. Ne var ki, JPEG imajlarını 8-bit ekranlarda yaşadıkları dithering'e karşı korumanın bir yolu yok. Dithering, imaj kalitesi ile uzlaşmayan JPEG imajlarında görülür. JPEG formatında standardize edilmiş herhangi bir fotoğrafik, diğer tam renkli fotoğraflar ya da grayscale imajları JPEG sıkıştırması için uygundur.

PNG Grafikleri

Portable Network Graphic uzun adlı PNG grafikleri grafik yazılım geliştiricileri konsorsiyumu tarafından geliştirilmiş Gif imaj formatına rakip bir dosya formatıdır. PNG formatı özellikle Web sayfalarında kullanılmak üzere geliştirilmiş bir format. Bu format pek çok özelliği destekliyor (ör: [transparan özelliği gif'ten daha iyi](#)) ancak ne yazık ki kendisi henüz browserlar tarafından tam olarak desteklenmiyor. Böyle de olsa, PNG'nin geleceğin Web grafik formatı olacağı düşünülüyor. PNG aynı zamanda Fireworks'un de standart kayıt formatı.

Thumbnail Boyutu

Thumbnail'ler için ideal ölçü pek çok monitörde rahat algılanabilen 75 piksel'dir.

GIF'leriniz Interlacing ile Yüklensin

Resim dosyaları browserlara satır satır yüklenirler. Bir GIF dosyasının özelliklerinde Interlacing seçeneği aktif edilirse, resim browserda önce net olmayan hatlarla görüntülenir. Dosya yüklenirken resmin niteliği yavaş yavaş artar. Bu da sayfanın ziyaretçilerinin vakit kaybetmemelerini sağlar. Böylece uzun süre resmin tam olarak yüklenmesi önlenmiş olur. **ML**

