

Ctrl + C ve Ctrl + V

"Kopyala-Yapıştır" fonksiyonu, günün önemli bir bölümünü bilgisayar başında geçiren kullanıcılar için zaman ve emek kazancının ötesine geçmiş, artık bir çalışma biçimi haline almıştır.

Rutin çalışmaların belki de en zevkli tarafı, bir çok aşamayı kopyalayıp-yapıştırarak hızla bitirmek olmaya başlamıştır. Olayın fiziksel boyutu ise daha ilginç bir hal almaktadır. Sağ elin fareye yapıştığı yoğun çalışma dönemlerinde, sol elinizin serçe parmağı CTRL'de hazır bekler, aynı elin işaret parmağı ise bir "C"ye bir "V"ye giderek malzemenin süratle çoğalmasını sağlar. İşaret parmağını evin küçük çocuğuna benzetmek de mümkündür. Karşı komşudan istenen bir fincan kahve misali sürekli "C"ye gidilerek ihtiyaçlar giderilmeye çalışılmaktadır.

Klavyenin kısayollarını kullanmak bilgisayar okur-yazarlığında prestij kazandıran bir üstünlük olarak karşımıza çıkar. Hızlı parmak hareketleri, başlangıç düzeyindeki kullanıcıları etkiler, "ben de bu kadar hızlı bilgisayar kullanabilecek miyim?" şeklinde iç geçirmelerine yol açar.

Birçok farklı uygulama arasındaki en büyük köprülerden biri yine kopyala-yapıştır fonksiyonudur. Export ve Import seçeneklerinin yetersiz kaldığı durumlarda son çare (belki de tek çare) olarak başvurulur.

Macromedia programlarına baktığımızda bu çok kullanılan fonksiyonla ilgili değişik özellikler olduğunu görürüz. Özellikle grafik tasarım ve animasyon ağırlıklı programlarda değişik kısayol ve kombinasyonlar bulunmaktadır. Şimdi Flash ve Fireworks'ü inceleyerek Macromedia'nın konuya yaklaşımına bir göz atalım isterseniz.

Flash içerisinde basit kopyala-yapıştır (copy-paste) fonksiyonunun yanısıra, tek bir komutla, seçilen objenin bir kopyasının çıkarılabildiği Duplicate opsiyonu da yer almaktadır. Edit>Duplicate yada Ctrl+D ile ulaşılabilen bu komut objenin birebir kopyasını objenin hemen sağ alt tarafında oluşturulmasını sağlar. Kopyaladıktan sonra farklı bir şekilde

yapıştırma yada kopyalanan objenin koordinatlarına sadık kalarak yapıştırma işlemini gerçekleştiren opsiyonlar da yine Flash içerisinde mevcuttur. "Aynı yere yapıştır" olarak adlandırabileceğimiz "Paste in Place" komutuna CTRL+Shift+V kombinasyonu ile ulaşabiliriz. Farklı sahnelerde (Scene) yer alan aynı objelerin yerleştirilmesinde benzersiz bir yardımcı olarak bu komut rahatlıkla kullanılabilir. Sahnelerde bulunan onlarca katman (layer), Copy Frames (Ctrl+Alt+C) ve Paste Frames (Ctrl+Alt+V) yardımıyla birbirlerine aktarılabilen Flash MX ile birlikte gelen bir özellik olarak katmanlar da otomatik olarak isimlendirilmektedir.

Fireworks'e baktığımızda ise kopyala-yapıştır fonksiyonunun farklı kullanımlarını ve kimi durumlarda Flash'ın bir adım önüne geçtiğini görüyoruz. Duplicate komutunun yanına, Fireworks içerisinde bir de Clone komutu eklenmiş. Yapıştırma işleminin kopyalanan objenin üzerine uygulandığı bu komut, tek bir tuş kombinasyonu (Ctrl+Shift+D) ile objeyi kopyalayıp aynı yere (üzerine) yapıştırmaya imkan vermekte. Maskeleyen efektini oluşturan yapıştırma komutlarına da diğer kopyala-yapıştır komutları gibi Edit bölümünden ulaşılabilen.

İki program arasındaki alışverişe bakalım birazda. Fireworks'te oluşturduğunuz bir grafiği Flash'a kopyala-yapıştır yöntemiyle aktarmak istediğinizde Flash içerisinde özel olarak yapıştır (Edit>Paste Special) komutunu tercih ederseniz, iki farklı formatta grafiği aktarma şansına sahip olursunuz. Bu formatlardan birincisi grafiği PNG formatında aktarabilmenizi sağlar. Bu sayede grafik, kütüphaneye bir Fireworks objesi olarak kaydolur ve sembol yapısını alır. Sembolün içine girildiğinde grafiği oluşturan elemanlar ayrı ayrı edit edilebilir haldedir. İkinci seçenekte ise yapıştırılan grafik bir jpeg yada gif dosya formatıymış gibi işlem görür ve edit seçenekleri kısıtlıdır. Flash içerisinden kopyalanıp Fireworks'e yapıştırılan objelerde ise aynı opsiyonlar bulunmamaktadır. Bu durumda Export seçeneği çok daha avantajlı görünmektedir.

Bu kadar çok çeşit çoğaltma opsiyonundan bahsetmişken klavye-fare kombinasyonundan bahsetmezsek olmaz elbette. Flash ve Fireworks içerisinde Alt'a basılı tutarken herhangi bir objeyi seçip sürüklerseniz o objenin bir kopyasını çıkarmış olursunuz. Belki de yukarıda bahsedilen tekniklere ek olarak en pratik çözüm bu olsa gerek.

Kopyalayıp -Yapıştırırken telif haklarına dikkat etmeniz dileğiyle...

R. Orçun Madran