

Karakter Acting – Post Döküm

08.07.2024

14:35

Asıl plan belgemde tek tek kendimce önemli gördüğüm şirketlerde çalışanların portfolyolarını inceleyip portfolyomda hangi öğelerin olması gerektiğine karar vermiştim. Bunlardan biri de karakter actingdi. Bu konuda en yetkin gördüğüm animatörün Ahmet Berk Tuğrul'du.

Referans aldığım animasyonu: <https://www.artstation.com/artwork/g8EeL8>

Tam olarak onun yaptığı işe benzer bir iş yapmış olmasam da yine de aklımda tutmaya çalıştım genel olarak animasyonun içerisinde neler olduğunu. Tabii en sonunda çıkardığım iş oldukça farklı sayılır. Bir kere referans materyal çok daha hızlı ve benimkinden çok daha ekspresif sayılır. Yine de bu referansları incelemek benim için oldukça yararlı oldu.

Animasyona başlamadan önce bulduğum her portfolyoyla alakalı kendim için küçük bir analiz hazırlamıştım ve bu animatör için hazırladığım analiz şuydu:

Analiz: Bu kişinin portfolyosunda 1 Karakter actingi, 1 Fullbody karakter animasyonu, 3 tane de program hakimiyetini göstermek üzerine yapılmış animasyonu var. Bu kişinin parladığı nokta animasyonu değil daha çok program üzerindeki hakimiyeti ve teknik bilgisi. Animasyonları yeterince iyi olsa da kendisini gösterdiği nokta kesinlikle programa olan hakimiyeti. Bunu materyalleri elinden geldiğince 3D ortamda döndürmeye çalışarak elde ediyor. En az program hakimiyeti göstermeye çalıştığı animasyon fullbody karakter animasyonunda bile kaşkolun sallanmasını otomatize etmesi bu kişinin yine bu yönünü öne almaya çalıştığını gösteriyor.

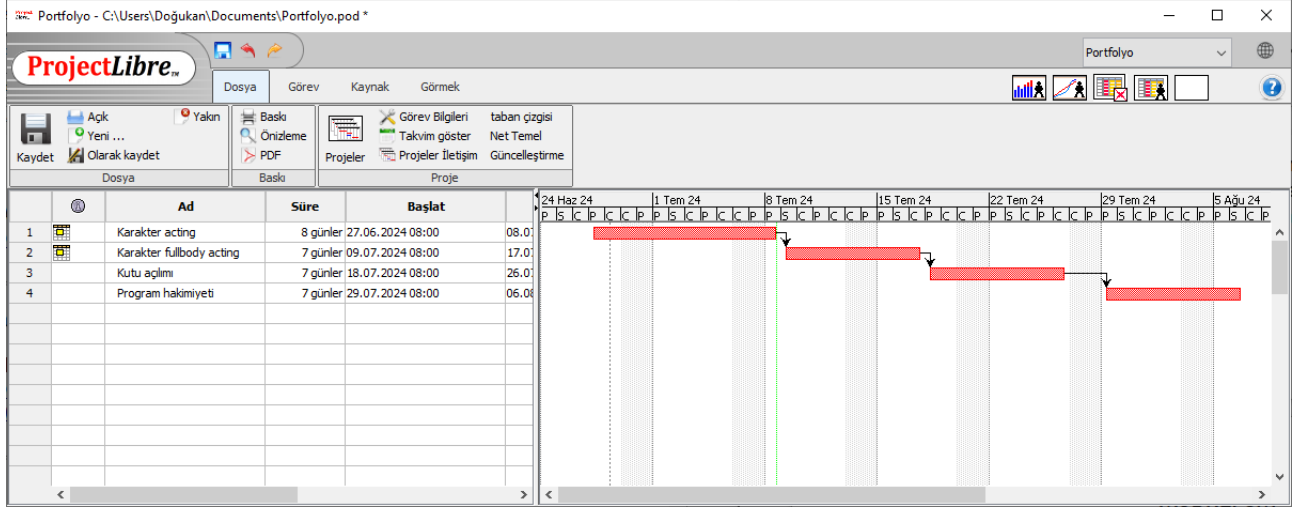
Bu sebepten ötürü bu kişinin animasyonlarını taklit etmek tabiki de benim için zor olacaktır. Çünkü ben henüz bu derece yüksek bir program bilgisine sahip değilim. Animasyonumun bu kişinin animasyonuna benzemesinin ana sebebi bu olabilir.

WORKFLOW

Workflow'u açıklamaya ilk önce organizasyondan başlamalıyım diye düşünüyorum.

Genel planlama:

İşin genel olarak ne kadar süreceğini planlamak için ProjectLibre programını kullandım.



İlk önce daha önceki deneyimlerimden ötürü her bir işin aşağı yukarı 5 günde biteceğini hesap etmiştim. Bu sebeple yapacağım tüm görevleri programa 5 gün süreceği şekilde yazdım. Daha sonra Notepad++ programı kullanarak yapacaklarımı sıraladım.

Bir Spine2D animasyonu yapacağıma göre ilk önce anime edecek bir karakter bulmam gerekiyordu. Bunun için de Artstation'a girdim ve anime edebileceğim bir karakter aramaya başladım. Bir çok potansiyel karakter buldum ama içlerinden eleyerek en sonunda şu karaktere ulaştım:

<https://www.artstation.com/artwork/kQ3xvz>



Şimdi karakteri parçalarına bölmem gerekiyor ki daha sonra spine programında hareketlendirebileyim. Bunun için güçlü bir resim düzenleme programına ihtiyacım var. Ben Photoshop CS6 kullandım. Çünkü Photoshop CS6 bir abandonware, yani satın alınamayan ücretsiz bir program şuanda. Ona da bu linkten ulaşabilirsiniz: https://archive.org/details/adobe-photoshop-cs-6_202110

Karakteri bölmeye başlamak ve aynı zamanda diğer tüm yapılacak görevleri organize edilmiş halde tutmak için SuperProductivity programını kullandım ve pomodoro sayacını açtım.

Karakteri parçalamak için genel olarak nerelerin hareket edip nerelerin okadar da hareket etmeyeceğini tahmin ederek ona göre bölmeye çalıştım. Fakat yaptığım bazı yanlışlıklar var.

Bunlardan ilk aklıma gelen kaşları ayırmamış olmak olabilir. Kaşları ayırmadığım için sürekli olarak kaşların hareketleri kaş kontrolcüleriyile kafa kontrolcülerini arasında seçim yapmak zorunda kaldılar. Oysaki doğru bir rigde her zaman kaş kontrolcülerini direkt olarak takip etmeleri gerekirdi. Bunun çözümü kaş ve buna benzer durumlara sahip olabilecek öğeleri de ayırarak onları kendi kemik sistemleri içerisine koymak olur.

İkinci hatırladığım karakterin ön kolu vücudunun önüne, arka kolu ise arkasına geçiyordu. Fakat ben kolu ilk başta ayırmadığım için burada problemler yaşadım. Önceden düzgünce ayrılmamış tüm parçalar spine'da daha sonradan bölüp yerlerine koymaya çalışmak büyük bir zaman kaybı yaratıyor ki bazen de olmuyor. Mesela ceketin sol yakasının arka tarafını ilk başta yapmamıştım ve sonradan yapıp eklemeye kalktığımda bunda başarısız oldum. Tüm sol ceket bu değişimden etkileniyordu ve animasyonları bozuluyordu. Bu yüzden sanırım çok kesmek az kesmekten daha iyi.

Göz kapaklarının sınırlarının flu olmaması her zaman göz çevresinin çok keskin gözükmesine yol açtı. Başka bir objenin üzerinde görünecek tüm objelerin sınırlarının flu olmasına dikkat etmeliyim. Bunun yanında sınırlarının flu olmasının getirdiği bir problem ise gözler kapandığında sınırları artık orta kısımlarına dönüştüklerinden arkasında olup görünmemesi gereken kısımları fazla gösterir hale geldiler. Bu sebeple en azından gözlerin bir açık bir kapalı hallerinin sağlanması ve belki de mevcutsa kapalı halinin tercih edilmesi gerekir.

Şuanda revize ettiğim karakter parçalarına bakıyorum. Ceketin sağ kısmını revize etmişim. Orijinal resimde ceketin sağ kısmını yine ceketin sol kısmını

büyük bir kısmını kaplayacak şekilde export etmişim. Ki bu da rigleme için hiç uygun bir durum değil. Bu tür karışıklıklara izin vermemem gerek.

Fark ettiğim bir diğer şey de, aslında karakteri keserken temiz bir şekilde kesememiş olmam. Karakterin her bir yanında beyaz kırıntılar olduğu için bir çok aslında iyi kesilmiş parçayı da tekrar tekrar revize etmem gerekmiş.

Ayrıca ceketin arka tarafının görüneceğini hesaplamayıp onu yapmayı unutmuşum. Çok büyük bir sorun olmasa da daha sonradan bu resmi oluşturup var olan animasyonun içerisine yerleştirmek zorunda kalmışım. Yine bu tür şeylere de dikkat etmem gerek.

Karakterin parçalarının olduğu dosyalara da SoulSeek'ten "ommalorel" nickine mesaj atarak ulaşabilirsiniz.

Karakterin parçalarını böldükten sonra onları photoshopta oldukları sırayla spine'a aktarmak için PhotoshoptoSpine.jsx dosyasını kullanarak spine'a tüm çizimleri aktardım. Tek tek tüm resimleri meshledikten sonra tüm meshlenmiş resimleri rigledim. Bu sayede karakter artık hareket edebilecekti. Meshlerken önemli olan nerelerin bükülebileceği ve ne tür yerlerin daha çok hareket edebileceğini tahmin etmektir. Bu konuda da bazı yanlışlıklar yaptım.

Meshlerken sanırım en büyük problem kirpiklerde yaşadım. Kirpikler konusunda hem resimleri hazırlarken hem de meshlerken problem yaşadım sanırım. Problem şu ki hali hazırda bükülmüş bir resmi spine programı içerisinde düz, veya daha da ötesi diğer tarafa kıvrılan bir hale getirmeye çalışmak büyük bir yanlış. Bir şekilde kirpiklerin ya kapalı halde olan halini de elde etmeliyim ya da onları dümdüz hale getirdikten sonra meshleyerek riglemeliyim. Eğer ki bu iki seçeneği de yapamıyorsam o zaman kirpiklerde çok fazla mesh kullanmam gerekior. Aksi halde ne kadar düzlemeye çalışırsam çalışayım hareket ettirdiğimin tersi tarafa imaj bükülmekte ısrar ediyor.

Karakterini rigledikten sonra artık animasyona başlama vakti gelmişti. Animasyona başlamadan önce nasıl bir animasyon yapacağımı düşündüm. Kendi kendime bu hareketi yaptım ve animasyonda nasıl uygulayacağımı hayal ettim.

Animasyonlar

Artık animasyonları yorumlamaya başlayabiliriz.

Animasyonların yönetimi konusunda izlediğim workflow şu şekilde:

Animasyonu yap -> Not tutarken bir yandan izleyerek hislerini yaz -> Hislerinin sebebini arayarak problemi açık hale getir -> Bir çözüm üret ve onu da yaz -> Yazılan tüm problem ve çözümleri SuperProductivity uygulamasına task olarak gir -> Her bir task için anlamlı bir vakit biç -> Her bir task'ın süresini takip et ve tahminindeki süreye yetiştirmeye çalış. -> Taskları bitir ve render al -> Tekrar et

K-acting-test-1

<https://www.youtube.com/watch?v=ggA2syMLZNk>

Yazmış olduğum Revizeler:

1-İlk göze çarpan problem karakterin bizi fark ettikten sonraki kayıtsızlığı.
Daha çarpıcı bir surat ifadesi takınmalı

Çözüm: Karakter bizi gördükten hemen sonra kafasını ani bir şekilde kaldırıp bize yukarıdan bakmalı. Ağzında da hafif bir gülücük olması iyi olur. Kaşları da gördüğü şeyi garipser şekilde bakmalı.

2-Kollar fazla yayvan ve vücuttan ayrı hareket ediyorlar. Onların düzeltilmesi gerekli. Ayrıca omuzların hareketi vücut ve kafa ile uyumlu ve senkronizasyonlu değil.

Çözüm: İlk önce sanırım omuzların hareketlerini vücut ve kafaya doğru senkronize edersem daha sonra kolları da rahatça çözebilirim gibi geliyor. Bunun için ilk önce kafa hareketlerini daha iyi hale getirmeliyim.

3-Kız gözünü kırparken öbür gözünde de biraz hareketlilik olmalı yoksa şuanda çok garip görünüyor.

Çözüm:Kız gözünü kırparken öbür gözü de biraz kırptır. Kaşlardan da hafif yardım alınabilir. Çok gerekirse yanaklara da rig yapmak gerekebilir.

4-Kızın scale olduğu belli oluyor. Vücuda da bir rotator koymak gerek.

Çözüm: Göğüs kısmına bir rotator konarak göğüs altının ve üstünün ayırt edilebilmesini sağlamak gerek.

5-Karakter bacakları olduğunu hissettirmem lazım. Şuanda çok sabit bir yerde duruyor hissi veriyor.

Çözüm: Asıl ritim tamamlandıktan sonra belki de küçük bir FbF animasyon yapılarak ayak hareketleri hayal edilebilir. Daha sonra da karakterin FbF deki tasvire uyması sağlanabilir.

6-Ejderha desenini öylece ortadan uzaması rahatsız edici geliyor. Aşağıdan da biraz çekebilir.

Çözüm: Ejderha deseninin olduğu yere ya ayrı bir rig daha yapmalıyım ya da omuz kemiğini ejder deseninin altını da etkileyecek şekilde ayarlamalıyım. Şuanda ayrı bir rig yapmak daha doğru görünüyor.

7-Ellerin ceplere sahip olması doğru hissettirmiyor. Eteğin pileleri ve cepleri de kol ile beraber oynayacak olan eli takip etsin.

Çözüm: Karakterin kafa ve omuz hareketlerini tamamladıktan sonra bunlara uygun şekilde elleri de hareket ettirmeliyim.

8-

Şuan bunu okurken farkettim ki animasyonda yapılacak çoğu task ilk revizde ortaya çıkmış ve süreç ilerledikçe yapılmış. Demek ki geri kalan revizeler çoğunlukla minör hataların düzeltilmesi üzerine olmuş.

K-acting-test-2

<https://youtu.be/xkpNu7aewag>

Test 2 için herhangi bir revize yazmamışım. Fakat 1. deneme ile karşılaştırınca büyük düzelmeler var. Revizeler gerçekten işe yaramış. Ayrıca 2. animasyonu yapmadan önce kendimi karaktere yaptıracağım hareketi yaparak videoya çekmiştim. Daha sonra onu image sequence halinde spine programına import ederek bir referans oluşturmuştum. Burada yaşadığım problem Spine programının eski bir versiyonunu kullanıyor olmamdan kaynaklanıyor. Maalesef kullandığım versiyonda henüz image sequence import etme gibi bir fonksiyon bulunmuyor. Bu yüzden her resmi ayrı bir resimmiş gibi import ettikten sonra tek tek timedede yerleştirmek gerekiyor ve bu kısımda çok vakit kaybettim.

K-acting-test-3

https://www.youtube.com/shorts/B_atuP-LapY?feature=share

Yazmış olduğum Revizeler:

- 1- Saç hareketlendirilecek.
- 2- Ceket hareketlendirilecek
- 3- Sağ kolun ön kısmı glitch yaratıyor.

Çözüm A: Ön kolun weightleri ile oynanarak üst kola oturtulması sağlanabilir.

Bu da yetmezse ek bir kemik daha eklenerek o şekilde oynatılabilir.

Çözüm B:Arka kol kesilecek ve oradaki resimler değiştirilerek ceketin önüne geçebilecek bir kol yaratılacak.

4- Etek hareketlendirilecek

3. Renderda vücut hareketleri eklemişim. Animasyona büyük oranda bu can katmış sanırım. Bunun da notunu yazdığımı hatırlıyorum ama sanırım yanlış bir klasörün içine koyarak kaybettim.

K-acting-test-4

<https://www.youtube.com/shorts/5saD04PQNUg?feature=share>

Yazmış olduğum Revizeler:

- 1- Karakterin vücudu ceketin arkasından görünüyor.
- 2- Ceketin arkası yok.
- 3- Karakterin vücudu ceketin sol tarafından çıkıyor.
- 4- Karakteri vücudu ceketin sağ tarafından çıkıyor.
- 5- Karakterin vücudunun ceketin arkasında kalan kısımları görüldüğünde rahatsız edici bir görüntü yaratıyor.

K-acting-test-5

<https://www.youtube.com/shorts/xflmz4L4-ew?feature=share>

Yazmış olduğum Revizeler:

- 1- Sol gözün alt kısmı göz yukarı kalktığında garip davranıyor.
- 2- Sol gözün kirpiği ve göz kapağı çoğu zaman birbirinden ayrılıyor.
- 3- Sağ kaş bazen saç üzerinde garip glitchler oluşturuyor.
- 4- İki göz kapağının da sınırları fazla belli oluyor.
- 5- İki göz kapağı da kaşların üzerine çıkıyorlar.
- 6- Sol kulak küpesi garip deforme oluyor.
- 7- Saçların güzel bir arc oluşturuyor olması gerekiyor. Şuanda tam olarak düzgün halde değil.
- 8- Çene bazı kısımlarda çok garip deforme oluyor.
- 9- Ceketin yakasının sağ kısmı bazen boyundan ayrılıyor.
- 10- Ceketin sağ yakasında ufak bir beyaz kırıntı var.
- 11- Saçların uçlarında beyaz kısımlar var.

K-acting-test-6

<https://www.youtube.com/shorts/vR36Qxg7Ec8?feature=share>

Yazmış olduğum Revizeler:

K-acting-test-7

<https://youtube.com/shorts/7kBz8VLZits?feature=share>

Herhangi bir revize yazmamışım ama saçlar fazla yavaş gibiydi o yüzden onları biraz hızlandırdım.

K-acting-test-6-7-fark

<https://youtube.com/shorts/PsU9Glqopz4?feature=share>

Bu versiyonda da aralarındaki hız farkını görebilirsiniz.

K-acting-test-8-file-015-w-black-bg

<https://youtube.com/shorts/3NV8IHQrRv8?feature=share>

Yazmış olduğum Revizeler:

1- Saçın etrafında ince bir beyaz çizgi var.

Çözüm: Photoshopta çizimin etrafı ufakça biçilip biraz blur verilecek.

2- Saçın sol kısmı kıyafetin önüne geçerken arkada kalan kısmı arkada kalıyor. bir tür glitch yaratıyor.

Çözüm:Saçın ucuna ekstra bir animasyon verilerek sınırlarda dolaşması sağlanabilir.

3- Boyun ve sol yakada ön-arka ilişkisi konusunda küçük bir problem var.

Çözüm: Yakanın vertexleri boynun hareketine göre hareket ettirilecek.

4- Karakterin eteğini sağ tarafında küçük bir beyaz kırıntı var.

Çözüm: Photoshopta silinecek

5- Genel olarak karakterin dış kısmı fazla keskin ve rahatsız edici görünüyor.

Çözüm: Tüm assetlerin en dış kısımları photoshopta yumuşatılacak.
6- Ceketin arkası bazen ceketin sağından görünüyor.

Çözüm: Weight zimbirtıları baştan ayarlanacak gerekirse vertexlerine animasyon verilecek
7- Eteğin sol tarafında rahatsız edici nce beyaz bir çizgi var.

Çözüm: Photoshopta silinecek
8- Ceketin sağ kolunda ufak rahatsız edici bir bulge var.

Çözüm: Photoshopta silinecek
9- Karakterin çenesinin sol altı karakteri şişman gösteriyor.

Çözüm: İlk önce weightlere bakılacak yine de henüz olmamışsa vertexlere animasyon verilecek
10- Karakterin sağ kulağının üstünde garip bir glitch var.

Çözüm: O glitchin üstünde olması gereken assetin vertexleriyle oynanarak çözülebilir.
11- Karakterin sağ kol ucunun önü ve arkası birbirinden ayrılıyor.

Çözüm: Weight'lere tekrar bakılacak. Eğer yetmezse vertexlere animasyon verilecek.

Maalesef 8. versiyon için yazdığım birçok revize aslında daha önce dokümente ettiğim bir grafik hatasından kaynaklanıyormuş. Dolayısıyla aslında tamamen anlamsız revizeler. Biraz araştırıp bu hatanın çözümünü bulduğumda bu revizelerin çoğundan kurtuldum.

Alakalı dokümantasyon: <https://sakugatr.com/index.php?topic=68.msg207#new>

Ayrıca render alma şeklimi FFMPEG bazlı bir hale getirdiğimden artık sadece iki kez tıklayarak videoları açamaz hale gelmiştim. Sadece VLC playerla açılıyorlardı.

Ayrıca bu versiyon itibariyle artık kayıt dosyalarının sayısının da render dosyalarının numaralarının da yükselmesinden ötürü hangi render dosyasının hangi kayıt dosyasına tekabül ettiğini yazmaya başlamışım. Bundan sonra her halükarda bu şekilde devam etmek faydalı olabilir.

K-acting-test-8-file-015_-med-enc

<https://youtube.com/shorts/Vil8aFQ0mrY?feature=share>

K-acting-test-8-w-background

<https://youtube.com/shorts/GsK4Q5UiLvQ?feature=share>

K-acting-test-9-file-17

https://youtube.com/shorts/cPV_RFUQsME?feature=share

Yazmış olduğum Revizeler:

1- Karakterin hareketleri genel olarak hala biraz ani hissettiriyor.

Çözüm: Belki tek tek her parça teker teker oynatılarak düzeltilemez ama en azından merkez kemiği ile oynanarak daha iyi bir hareket hissi verilebilir.

2- Karakterin götü hareket ediyor fakat root kısmı sabit kalıyor. Bu da karakteri sanki ayakları üzerinde bir takım hareketler yapıyormuş gibi değil de daha çok uçuyormuş gibi gösteriyor.

Çözüm: Karakterin her kalça hareketinde, ona uyarlı bir şekilde merkez kemiğini biraz hareket ettirmeliyim veya tam tersi şekilde eğer o sırada merkez kemiği hareket etmiyorsa kalçayı hareket ettirmemeliyim.

3- Saçın sol tarafı birazcık tutarsız hissettiriyor hala.

Çözüm: Teker teker vertexlerin animasyonlarıyla oynanılarak ayarlanabilir.

4- Saçın sağ tarafının animasyonu geliştirilebilir. Ani duruşları var. biraz daha akıcılık kazandırılabilir.

Çözüm: Sağ tarafın karelerinin önleri ve arkaları biraz daha çeşitlendirilerek ani duruşlar engellenebilir.

5- Gözler hala eşit görünmüyor

Çözüm: Bir şekilde weightlerle oynayarak o da olmazsa direkt olarak vertexlere animasyon vererek şekilleri eşitlemem gerek.

6- Video yavaş

Çözüm: Çıktı alırken 0.88 hızlandırma ile çıktı al.

7- Tek gözünü kırptığı yerdeki mimik yeterli değil.

Çözüm: Karakter tek gözünü kırparken gözünü kırptığı gözünün olduğu tarafı biraz bize döndürebilirim.

Bir sebepten ötürü artık problemlerimi basit weight bind ayarlamalarından halledemez hale geldiğimden bütün düzeltmeleri artık vertex animasyonları seviyesinde yapmaya başlamıştım. Büyük bir vakit kaybıydı. İleride dikkat etmek

gerekenlerden biri. İyi bir rig yapıp her zaman problemleri rig seviyesinde çözebilmek gerekli.

K-acting-test-10-file20_1

<https://youtube.com/shorts/wJliJhmrjyU?feature=share>

Yazmış olduğum Revizeler:

- 1- Gözlerini elinden geldiğince eşitlemeye çalış.
- 2- Kirpiklerde yamulma meydana geliyor özellikle en sonda.
- 3- Karakterin göz kırpması mimiği aşağı inme hareketini yaptıktan sonra geliyor ve bu da animasyonu bölen bir etmen. Eğer kafasını aşağı indirmesiyle aynı anda göz kırpsaydı çok daha etkileyici olabilirdi.
- 4- Animasyonumda herhangi bir ufak detay bulunmuyor. Bu da animasyonun biraz yavan görünmesine sebep veriyor.

Dream games animasyonlarının incelemesi:

- 1- Hareketlerde çoğunlukla stop&go var. Arc ve flow okadar dikkate alınmamış.
- 2- Genel olarak stabiller. Sanırım hareketten ziyade çizilen konsepte uygun görsel elde edilmeye çalışılmış.
- 3- Overlapler gerçekçi olmaktan ziyade hareketlerin ani olma halini hafifletmek için kullanılmış. Bu yüzden fiziklere uymaktan daha çok aslında göz dolduruyor.
- 4- Tüm durağanlığın içinde var olan hareketlerin benim animasyonumdan çok daha hızlı, ani ve katı olduğu söylenebilir.
- 5- En hareketli ve teknik olarak en çok animasyon becerisi içeren bana kalırsa "ışık topu" animasyonu oldu. Diğer tüm animasyonlar oldukça stabil ve A'dan B'ye giden hareketlere sahipken bu animasyon çok daha fazla hareket içeriyordu. Öte yandan diğerlerinden inanılmaz derecede ayrıldığını söyleyemeyiz.

Face expressions animasyonunun incelemesi:

- 1- Bu animasyonda da genel olarak ani hareketlerin var olduğunu söyleyebiliriz. Tabii dream'ın animasyonlarına göre teknik olarak animasyon becerisi çok daha ilerde. Çok daha "Enerjik!" hissettirdiği söylenebilir.
- 2- Rigi oldukça iyi kurulmuş. Eğer ben yanlış anlamıyorsam karakterin rigi çok tutarlı, stabil ve iyi görünüyor. Benimkine kıyasla çok daha sade ve etkili. Eğer ben de böyle bir rig yapabilmiş olsaydım muhtemelen çalışma hızım iki katına çıkardı.
- 3- Karakterin ağız çevresinde karakterin ağız gerginliğini gösteren bir çizim kullanılmış. Oldukça iyi bir fikir fakat nasıl yapmış olabileceğini henüz anlamadım.
- 4- Kaşların kontrolcülere ince çizgiler gibi görünüyorlar. Gerçekten benimkine göre çok daha iyi bir kaş kontrolü şekli. Şimdi hatırlıyorum da aslında animasyona başlamadan önce bunu aratıp bir sonuç alamadığım için uygulamamıştım. Bir sonrakine

kesinlikle dikkat edicem.

5- Bu animatör animasyonlarında ufak detayları kullanmayı seviyor.

K-acting-test-11-r-f

<https://youtube.com/shorts/MhL1ZTar5rM?feature=share>

K-acting-test-12-1-s-3

<https://youtube.com/shorts/pMjs3zbh0VE?feature=share>

K-acting-test-13-1-s

<https://youtube.com/shorts/6Zc7WhpJ06Y?feature=share>

Yazmış olduğum Revizeler:

1- Kaşları oynat

K-acting-test-14-s-t

<https://youtube.com/shorts/bZ09NHRD6EI?feature=share>

K-acting-test-15-s

<https://youtube.com/shorts/cg2hWJKNzhU?feature=share>

Bununla birlikte bu animasyonun sonuna gelmiş olduk. Aldığımız derslere bir bakalım:

Temiz bölmek: Resimleri etrafında herhangi bir kısıntı kalmayacak şekilde bölmeye dikkat etmek gerek. Ayrıca bölünen her kısma ön ve arka ilişkisini kuracak şekilde modifikasyonlar yapmak gerekiyor zira benim ilk başta yaptığının aksine çok fazla bölme yapmak gerekli.

Meshlemek: Meshlerken meshlenecek resmi meshlemeden önce nasıl hareketler yapacağına bakılıp ilk önce ona göre bir yol izlemek gerekli. Yoksa bazen çok zor durumlara karşılaşılabiliyor.

Ekspresyon: Animasyonları çok daha abartılı ve ekspresif halde düşünmeliyim. Şuanda karakteri çok az hareket ettiriyorum ve oldukça yavaş hareketler yaptırıyorum. Biraz daha hızlı, canlı enerjik hareketler seçmeliyim ve çok daha yüksek hareket alanlarına izin verecek şekilde riglemeliyim.

Rigleme: Yaptığım karakteri öyle bir riglemeliyim ki hiçbir zaman vertexlere animasyon vermek zorunda kalmayayım. Yoksa iş gereksiz şekilde uzuyor.

Kullandığım programlar:

Super Productivity

ProjectLibre

FFMPEG

Photoshop CS6

Spine2D

Olive video editor

Shutter Encoder