

Fullbody Karakter Acting – Post Döküm

26.08.2024

13:02

İkinci animasyonumu bitirdim ve şimdi de onunla alakalı dersler çıkardığım bir doküman hazırlama vaktim geldi.

Bir önceki dosyama baktım ve orada yaptığım hatalardan aldığım derslerin hepsini uyguladığımı fark ettim. Bu güzel bir şey. Bu projede de yeni bir sürü hata yaptım ve onlardan da bir sürü ders aldım. Yavaş yavaş bakalım.

Öncelikle bir önceki projede yaptığım hata ve çıkardığım dersler sağ olsun bu kez sadece 3 kez revize yazmam gerekti. Fakat bu kez başıma problem çıkaran tamamen farklı bir durum vardı. Önceki projeye başlamadan önce yeterince öğrenim materyali tüketmediğimden bu kez iyice araştırarak girmek istiyordum. Günümün çoğu vaktini referans ve öğrenim kaynağı toplayarak geçirdim. Oldukça yararlı olan bu kaynaklardan burada bahsetmem gereken kaynak şudur:
<https://www.armanimation.com/post/complex-rigging-a-face-in-spine-2d-for-3d-turn>

Bu kişinin bu tekniği gösterdiği tek kaynak burası değil üzerine yanlış hatırlamıyorsam 3 video daha çekmiş. Her birini izledim. Bu kafa rigleme şeklinin normalde yapılandan farkı karakterin kafasının etrafına 3d hareketi taklit eden bir rig takımı koyarak karakterin suratını 3d ortamda döndürmeyi sağlamak üzerine. Bu fikir beni cezbetti. Bu animasyonu yaparken karakterin olabildiğince ekspresif olmasını istiyordum o yüzden bu şekilde animasyon yapmak istedim. Karşılaştığım problem ise bu 3D hareketi taklit eden rig takımının tilt edilememesi idi. Maalesef kaynağından yararlandığım kişi bunu hiçbir yerde mention etmiyordu. Bu sebepten karakterin kafası kendi ekseninde gerçekten harika şekilde dönüyordu fakat bizim bakış açımızdan sağa sola tilt etmeye çalıştığımda karakterin kafası sabit kalıyordu. Maalesef bu hatayı rigi tamamladıktan çok sonra fark ettim o yüzden geri dönüp yenilemem gerekti. Daha sonra karakterin kafasını standart 2 rig parçası koyarak rigledim.

Dokümantasyon: <https://sakugatr.com/index.php?topic=109.0>

Bir diğerk öğrendiğim şey ise tüm kemikler üst kemiğı başka bir kemiğe constraint edildiğinde orijinal pozisyonlarına döner. Bu sebeple ilk önce constraint olacak şeyleri tamamlayıp daha sonrasında alt parçaların riglemesine geçmek gerekiyor. Bu spesifik örnekte aslında önce kafa dönmesini yapıp daha sonra göz kırpmasını ve kalan şeyleri yapmak gerekli yani.

Bu 2 hata animasyonu yapma süremi 2 katına çıkardı ve bana çok vakit kayıp ettirdi. Ayrıca animasyonu bitirememiş olmanın rahatsızlığı da beni daha sonrasında işi yapmaktan iyice uzaklaştırdı. Yine de kendimi zorlayarak daha basit bir rigle rigi bitirmeyi başardım.

Bu animasyonda yine ana referans olarak Ahmet Turgut' un animasyonlarını baz alsam da keşfettim ki japonlar her sanat işinde oldukları gibi acayip bi şekilde spine2d piyasasında da acayip iyilermiş açıkçası. O yüzden ne kadar Ahmet Turgut'un işlerinden referans almış olsam da @torokko, @dayu ve @Rui'nin işlerinden baha bir esinlendim. Bu kez 3 revize dosyası yerine tek bir planlama ve revize dosyam var. Ona da şöyle bir bakalım.

Fullbody-karakter-acting yapılacaklar

1-Karakterin çiziminin üzerinden hareket edebilecek tüm parçaları ilk önce çizerek belirtmem gerekli.

2-Sonrasında karaktere yaptıracağım animasyonun ana karelerini çok rough sketch şeklinde yapmalıyım.

3-Karakter dikkatli, temiz ve detaylı ve çok şekilde bölünecek.

4-Karakterin animasyonuna göre, arada sırad tekrar geri dönüp bakılarak karakter meshlenecek.

5-Asla tweak gerektirmeyen bir rig yapılacak.

a- İlk önce karakterin 2D de kusursuz bir şekilde hareket etmesi sağlanacak.

b- Daha sonra karakterin yüzü yapılacak ve onun da kusursuz bir şekilde hareket ettiğinden emin olunacak. (bunun yanlış olduğunu öğrendik)

c- Karakterin 3d üzerinde hareket ettirilebilmesi sağlanacak.

6-Animasyona başlanacak.

a- Referansları izle, notlar çıkar, yapacağın animasyonun scriptini ortaya koy.

Animasyon tarifi:

Bol bol secondary action, overshoot ve settle koyuyoruz. Animasyonun oynak ve canlı olduğunun göstermem gerekli.

İnce detaylar önemli.

Anticipationları çok uzun tutma. Animasyon crisp ve canlı kalsın.

Olabildiğince karakterin 3D'liğini göstermeye çalış.

Animasyon script:

Karakter olduğu yerden geri gerilir ve kılıcını havaya kaldırarak anticipation yaratır.

Karakter kılıcını 1-2 kez sallar ve sonra kahkaha atar. En sonunda da tekrar hazır pozisyonuna geri döner.

Bu sırada kuş dengede durmaya çalışır ve arada bir kanat çırpar.

b- Tek tek ilk önce ana kareleri spline metoduyla yap ara kareleri daha sonra oluştur.

c- Ara kareleri yap.

Sonraki animasyona not: Gölgeler için kendin materyal oluştur.

Revizeler 1:

1- kafa jerk ediyor.

2- Karakterin anticipation anında bir hareket yapması kafa karıştırıyor. Ana karelerle oynanılabilir.

Revizeler 2:

1- Karakter sürekli olarak titriyor. Ara kare eklerken frame by frame olarak eklenmesinin bir yan etkisi.

2- Karakterin ikinci hamlesinden sonra tek ayak üzerinde dengede durma denemesi problemlidir. Hareket smooth bir şekilde devam etmesi gerekirken stop&go yapıyor.

3- Karakterin 2. hamleden sonra kılıcını kaldırdıktan sonra indirışı çok ani. Neredeyse 3. bir hamle yapıyor gibi. Onun yumuşatılması gerekli.

4- Overshoot ve settle eksikliği var, eklenmesi gerekli.

5- Karakterin bacaklarında popping var.

6- Karakterin öne eğilerek anticipationla başlamasının sonu hala çok ani. Arc eklenerek yumuşatılması gerek.

7- Kılıçla vurduktan sonra karakterin bacağı çok hızlı bir şekilde yere tekrar basıyor. Biraz daha zaman verilerek bacak bir süre daha havada tutulabilir.

8-

Revizeler 3:

1- hrr yaptıktan sonra biraz bekleme süresi eklemeyi dene.

İlk önce karakterin 2d bir rough animasyonunu yaparak başlamışım. İlginç bir fikirdi fakat çok kullanışlı olduğunu söyleyemeyeceğim. Daha sonrasında o rough animasyondaki hareketten vaz geçtim ve karakteri spline metoduyla frame by frame bi şekilde ana karelerini scripte bakarak ekledim. Fakat daha sonrasında ara kareleri çizerek yapmak baya yardımcı oldu. Karakteri bölmeden önce Photoshop'ta tek tek hangi kısımların bölünebileceğini üzerlerinden çizerek göstermek de yine baya kullanışlı bir metod oldu. Genel olarak bölünen parçaların sorunsuz olması, meshlerin sorunsuz olması, ve animasyona başlamadan önce rigin genel olarak sorunsuz hale getirilmiş olması animasyon yaparken sadece animasyona odaklanmam konusunda bana baya bir yardımcı oldu doğrusu.

Bu kez de gerek bölünen parçalarda gerek yapılan riglerde fazla aşırıya kaçmam problem yarattı. Duruma uygun olmayan 3d dönen kafa rigi dışında aynı zamanda kullanma şansımın olmadığı aşırı detaylı gömlek ve tshirt kolu rigleri de yine aşırıya kaçmıştı. Sanırım bir sonraki işimde karakterin uzaklığına göre nasıl bir rig yapmam gerektiğini belirlemem gerekiyor.

Animasyonun saat olarak yapılış süresi: Maalesef bölerkenki süreyi kaydetmediğim için sürenin tamamına sahip değilim fakat elimdeki veri: 27 saat 51 dakika

Gün olarak: 45 gün

notlara bakıom	
Today	
rigle	11h 39m / -
riglemeyle alakalı kaynak bka	7h 29m / -
Referansları izle	19m / -
Notlar çıkar	14m / -
Animasyon scripti yaz	- / -
Ana kareleri yap	1h 43m / -
Ara kareleri yap	2h 31m / -
troubleshoot	7m / -
kaynak izle	4m / -
smear	32m / -
Weight stuf	11m / -
overlap	1h 49m / -
kuş	1h 4m / -
Kafayı düzelt	5m / -

Windows'u Etkinleştir

Windows'u etkinleştirmek için Ayarlar'a gidin