

15. ANİMASYON OLUŞTURMA METOTLARI (MOTION ve SHAPE ANİMASYONLAR)

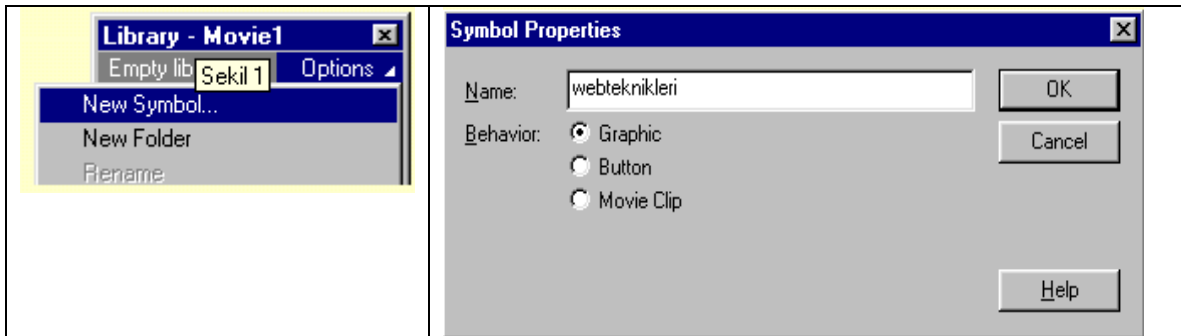
15.1. Semboller (Symbol)

Sembol, Flash animasyon içerisinde tekrar kullanılabilme özelliğine sahip, grafik, düğme veya video kliptir. Flash animasyon programı, oluşturulan sembolün türüne göre animasyon içerisinde onlara çeşitli özellikler verir. Grafik(Graphics), Düğme(Button), Movie Clip (Video Klibi) olmak üzere üç tür sembol vardır.

Yeni bir sembol oluşturmak için Insert > New Symbol yada CTRL+F8 tuşları kullanılarak symbol properties penceresi açılır. Çizilen tüm semboller kütüphanede toplanır. Kütüphaneyi açmak için Window > Library (CTRL+L) seçilir veya kütüphanenin üstündeki Options kısmından da Symbol properties'i açılabilir. Burada Name kısmına oluşturulacak sembolün ismi yazılır. Behavior kısmında üç adet seçenek bulunur.

1. **Graphic** : Sadece bir frame'den oluşan bir sembol,
2. **Button** : Düğme. Bu da dört frame'den oluşur,
3. **Movie Clip** : Bir kaç frame'den oluşan bir animasyon.

Graphic seçeneği işaretlenerek OK tuşuna basılır ve program boş bir çalışma alanı daha açar.



Şekil 15.1.1. Kayan Menü Ekranı

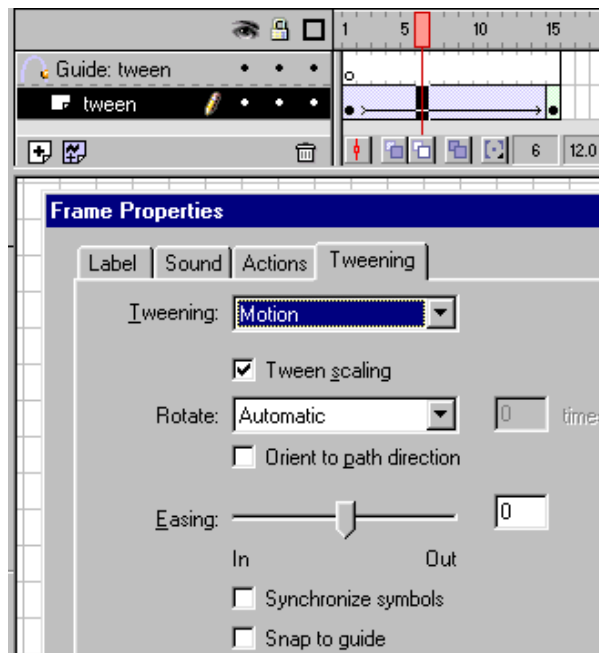
Graphic Symbol : Sembol çizildikten sonra menü çubuğu ile timeline yani zaman eksenini arasında kalan Scene 1 yazılı yere tıklanılarak sahneye geçilir. Yapılan sembol artık kütüphanenin malı olur ve sahnede görüntülenmez. Ancak istenildiği zaman bu sembol tutup çekilerek sahneye taşınabilir. Eğer nesne yanlışlıkla sahnede çizilirse, onu sembole çevirmek için tümü seçilerek F8 (Insert > Convert to Symbol)'e tuşuna basılır. Yapılan semboller birden fazla yerde kullanılmak istenirse animasyonun boyutu artmaz. Sembollerin animasyon içerisindeki yerleri veya renkleri değiştirilmek istenebilir. Bu işlemler, Flash programında animasyonlar hazırlanarak yapılabilir. Bu animasyonlar için Motion veya Shape Tween kullanılır.

15.2. MOTION TWEEN

Flash'da animasyon hazırlamada kullanılan en temel iki efektten biridir. Motion tween hareket kazandırma etkisi olup, resimlerin, yazıların, şekillerin animasyonda yer değiştirmesidir. Örneğin bir dikdörtgenin sağdan sola hareketi Motion Tween ile gerçekleşir. Motion Tween sadece grafikler, grubu çözülmemiş yazılar, grubu çözülmemiş resimler gibi grupsal nesnelere uygulanabilir. Yani oval aleti ile çizilen bir daireye hemen motion tween uygulanamaz. Şekil önce grafik haline getirilir. Yani ok işareti ile işaretlenerek insert > convert to symbol yapılmalıdır.

Flash vektör tabanlı bir program olduğu için, yapılan animasyonlar, normal filmler gibi ardarda gösterilen resimler değildir. Bir televizyon filminde, elmayı yere düşürmüş gibi görmemizi sağlayan düşme olayı, ardarda hızlı bir şekilde gösterilen resimlerdir. Oysa Flash'da yapılan tüm animasyonlar sadece komutlardan ibarettir. Yani elmanın başlangıç noktası, bitiş noktası ve yerçekiminin ne kadar olacağı programa belirtilir. FLASH gerekli olan bütün matematiksel hesaplamaları yaparak animasyon hazırlar.

Örnek 1: Çizilen sembol sahnede ilk frame'de görünmeyerek, 10 frame sonra yeri yavaş yavaş değişerek tam anlamıyla görünsün. Önce sembolün üzerinde iken Mouse'un sağ tuşuna tıklayıp açılan Properties penceresinde Color effect sekmesine tıklayın. Bu menüde sırası ile Brightness(parlaklık), Tint(renk değişimi), Alpha (görünürlük) ve Special(renk ve görünürlüğü) bir arada yapabilmeyen seçenekler bulunur. Bunlardan Alpha seçeneğini tıklayıp, kaydırma çubuğunu sıfır değerine getirin ve OK deyip çıkın. Bu durumda sembol sahnede görünmez. Timeline yani zaman ekseninde 10. frame üzerine sağ tıklayıp Insert Keyframe diyin. Sahnede sembol seçili olur ve hala görünmez. Sembolün yerini değiştirip alpha'sını 100 yapın. Sembol artık görünür. Zaman ekseninde 1. ile 10. keyframe'ler arasında herhangi bir frame'e sağ tıklayıp properties ekranını açın. Açılan pencerede Tweening sekmesini ve orada Motion seçeneğini seçin. Ekranı aşağıdaki gibi bir görüntü gelir.

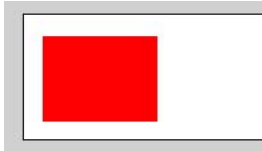



Şekil 15.1.2. Frame Properties Ekranı

Bu ekranda hiç bir yere dokunmadan OK düğmesine basın. Zaman ekseninde 1. frame'den 10. frame'e uzanan bir ok görünecektir. ENTER'a basarak animasyonu seyredebilirsiniz. Eğer bu hareket etme sırasında sembolünüz bir yada bir kaç kez dönsün isterseniz, ok işaretinin olduğu frame'lerden herhangi birine sağ tıklayarak yukarıda açtığımız tweening penceresindeki Rotate seçeneğini clockwise (saat yönünde) veya counterclockwise (saatin tersi yönünde) olarak işaretleyip hemen yanındaki kutucuğa da kaç kez dönmesi gerektiğini belirtelim. Animasyon hareketleri yavaştan hızlıya doğru olsun dersiniz, Easing kaydırma çubuğunu In'e yakın tutun. Ters için Out'a yakın tutun. Eğer sembolün boyutu değiştirildiyse ve her frame'de değişik görülmek istenirse Tween scaling kutusu işaretlenir. Animasyonda sembolün takip ettiği yol tarafınızdan belirlenmek istenirse Motion Guide kullanılmalıdır.

Motion Guide : Rehber katmanı anlamına gelir. Yapılan animasyonun çizilen kavisli bir yolu takip ederek hareket etmesi istenirse; layerlerin altında bulunan işaretlerden soldan ikincisine tıklanılarak yada Layer 1 yazısının üstünde sağ tıklayıp Add Motion Guide diyerek Guide Layer açılır. Guide Layer seçili iken yapılacak çizimler animasyonda görüntülenmez ve yanında hangi layerin adı yazıyorsa ona sadece yol gösterir. Alet kutusundan kalem alınıp kavisli bir yol çizilir. Daha sonra bu yolun tamamı seçilip Modifier yada menüdeki Smooth düğmesine basılarak yolu yumuşatılır. Daha yumuşaması isteniyorsa Smooth düğmesine basılmaya devam edilir. Daha sonra Snap düğmesine basılarak Layer 1'deki 1. frame tıklanılır. Sembol alınıp (merkezinden yakalamanız lazım) yolun başlangıcına yapıştırılır. (yapışması için Snap seçili olması gerekir). Son frame'e gidip sembol yolun sonuna yapıştırılır. Ve CTRL+ENTER yapılarak rehber yol görünmeden animasyon izlenilir.

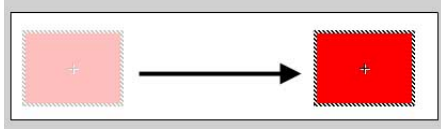
Örnek-2:



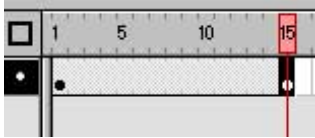
FLASH programında yeni bir dosya açın. Rectangle (R)  düğmesine basın ve dosya içerisinde dilediğiniz bir yere, fazla büyük olmayacak şekilde bir dikdörtgen çizin.



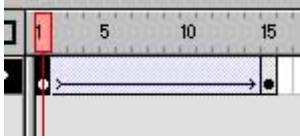
Oluşturulan bu dikdörtgen bir Obje (Shape) dir. Motion Tween uygulayabilmeniz için bu objeyi bir Sembol(Symbol) haline getirmelisiniz. Unutmayın sadece semboller hareket ettirilebilir. Örneğin bu bir dikdörtgen değil de yazı olsaydı, o da ilk önce sembol haline getirilip sonra hareket ettirilmelidir. Bu işlem için, dikdörtgen seçili hale getirilerek, Insert * Convert to Symbol (F8) seçilmelidir. Karşınıza çıkan sorgu kutusunda, Name kısmına dikdörtgen yazın. Behavior da Graphic olarak kalsın. OK e basın.



Şimdi animasyonunuzun ilk karesi hazır. TimeLine 'a gelerek 15. frame 'e tıklayın ve Insert * Keyframe (F6) seçin. Bu framede animasyonunuzun son karesi olacak. Şimdi dikdörtgeninize basılı tutarak onu film içersinde istediğiniz bir yere sürükleyin ve bırakın.



TimeLine kısmında şu görüntüyü elde etmiş olmalısınız : Şimdi 1. frame 'e sağ tıklayın. (Dikkat edin 1. frame aynı zamanda bir KeyFrame dir. 15. Frame de öyle. TimeLine kısmında siyah bir noktayla belirtilirler. Şimdilik onlara başlangıç ve bitiş noktaları diyebiliriz.) Create Motion Tween seçeneğini seçin. Şu görüntüyü elde etmiş olmalısınız:



Menülerden Control * Play diyerek animasyonunuzu seyredin

Şekil 15.1.2. Örnek Motion Tween Uygulama Ekranları

15.3. Shape Tweening

Bu metotla sembol olmayan şekil yada şekil grupları başka şekil yada şekil gruplarına dönüştürülür. Eğer bu şekillerin içinde yazı karakterleri var ise bu karakterler Modify > Break Apart (CTRL+B) veya bir grup sembolü dönüştürülmek istenirse Modify > Ungroup (CTRL+SHIFT+G) yapılması gerekir. Aynı şekilde Motion Tweening yapmak içinde hepsinin bir adet sembole dönüştürülmesi gerekir. Motion Tween sadece bir sembole yapılabilir. Shape Tween teknolojisini kullanmak için nesnelerin kesinlikle sembol olmamaları lazımdır. Aynı zamanda birden fazla şekil üzerinde oynanabilir.

Şimdi sahnede bir kare çizerek 10. frame'e bir keyframe yerleştirelim. Sahnede seçili olan kareyi silip bir daire çizelim. Ve yine arada kalan frame'lerden herhangi birine sağ tıklayarak properties'i açalım. Tween sekmesindeki seçeneklerden bu sefer Shape seçeneğini seçelim. Bu ekranda karşımıza gelen seçenekleri açıklayalım. Blend Type (karıştırma tipi), Distributive (dağıtarak), Angular (açısal). Distributive ara şekilleri daha yumuşak fakat daha düzensiz hesaplar. Angular ise çizgi açılarını ve köşeleri daha sabit tutarak hesaplar. Köşeli nesnelere "angular" blend ile yapılması tavsiye edilir. Seçim yapıldıktan sonra CTRL+ENTER'a basarak animasyonu seyredin. Eğer şekiller çok karmaşık ise animasyon çok bozuk çıkacaktır. Bunun engellemek için 1. frame gelin ve Modify > Transform > Add Shape Hints yapın. Bu size animasyonunuzun bir köşesine yerleştirmeniz için, içinde bir harf olan ve daireden oluşan bir ipucu verecektir. CTRL+H'ye basarak ipuçlarını çoğaltın ve herbirini bir köşeye yerleştirin. Ardından son frame'e gidin ve hangi köşenin nerde olmasını istiyorsanız o harfi oraya koyun. Sırası ile tüm harfleri yerleştirin. Eğer bunu yaparken zorlanıyorsanız zaman ekseninin altındaki Onion Skin düğmelerine basarak tüm frame'leri üstüste görebilirsiniz.