

Adobe After Effects ile

Karakter Animasyonu Eđitimi

Ebru AđAOđLU



Ebru AĖAOĖLU

Adobe After Effects ile KARAKTER ANIMASYONU EĖİTİMİ

ISBN 978-625-8656-52-7

Kitap ieriĖinin tm sorumluluĖu yazarlarına aittir.

© 2026, PEGEM AKADEMI

Bu kitabın basım, yayım ve satıř hakları Pegem Akademi Yay. EĖt. Dan. Hizm. Tic. Ař'ye aittir. Anılan kuruluřun izni alınmadan kitabın tm ya da blmleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da bařka yntemlerle oĖaltılamaz, basılamaz ve daĖıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kltr ve Turizm BakanlıĖı bandrol ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrol olmayan kitaplar hakkında yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugne uluslararası dzeyde dzenli faaliyet yrten **uluslararası akademik bir yayınev**dir. YayımladıĖı kitaplar; YksekĖretim Kurulunca tanınan yksekĖretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dnyadaki en byk evrimii kamu eriřim kataloĖu olan **WorldCat** ve ayrıca Trkiye'de kurulan **Turcademy.com** tarafından yayınları taranmaktadır; indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 2000'in zerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulařılabilmektedir.

I. Baskı: Nisan 2026, Ankara

Yayın-Proje: Selcan Durmuř
Dizgi-Grafik Tasarım: Beyza Nur ErdoĖan
Kapak Tasarımı: Pegem Akademi

Baskı: Sayfa Basım Sanayi Ticaret Ltd. řti.
İvedik OSB Matbaacılar Sit. 1514. Cad. No: 23-25
Yenimahalle/ANKARA

Yayıncı Sertifika No: 51818
Matbaa Sertifika No: 77079

İletişim

Pegem Akademi: Shira Ticaret Merkezi
Macun Mahallesi 204 Cad. No: 141/33, Yenimahalle/Ankara
Yayınevi: 0312 430 67 50
DaĖıtım: 0312 434 54 24
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60
İnternet: www.pegem.net
E-ileti: yayinevi@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

*Kendime, biricik kızıma ve
beni her zaman destekleyen aileme*

Doç. Dr. Ebru AĖAOĖLU



1972 yılında Burdur'da doğdu. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, "Fotoğraf" Bölümü'nden mezun oldu. Aynı üniversitede "Film Tasarımı" alanında yüksek lisansını tamamladı. Yaklaşık 20 yıl reklam ve video prodüksiyon şirketlerinde çalıştı. Daha sonra akademide devam etmeye karar verdi. Doktorasını İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, "Radyo TV ve Sinema" bölümünde tamamladı. 2023 yılında "Sinema" bilim alanında doçentliğini aldı. Halen Burdur Mehmet

Akif Ersoy Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, "Çizgi Film ve Animasyon Bölümü"nde Doç. Dr. olarak çalışmaktadır.

ORCID No: 0000-0002-5842-8582

ÖN SÖZ

Bundan bir kaç yıl önce “ Yeni Başlayanlar İçin Adobe After Effects CC El Kitabı” isimli kitabım yayınlandı. Kitabı alan kişilerden bazılarıyla görüştüğümde, aldığım geri bildirim oldukça olumluydu. Kitabı okuyanlar, programı, uygulamalar eşliğinde rahatça anlayıp öğrenebildiklerini ifade etti. Bu da beni, yeni bir kitap hazırlama konusunda teşvik etti. Ancak bu elinizde tuttuğunuz kitap, bir orta seviye kitabıdır. After Effects programını bir düzeyde bildiğinizi kabul ederek daha spesifik bir alanın derinliklerine daldım. Bu sebeple eğer After Effects programı konusunda yeni iseniz, öncelikle ilk kitabımı almanızı tavsiye edebilirim. Oradaki çalışmalarını yaptıktan sonra bu kitabı takip etmek daha kolay olacaktır.

Animasyon yapmak basitçe cansız bir görseli hareketlendirmek demek değildir. Bir öyküyü, bir duyguyu, bir düşünceyi somutlaştırmayı ve insanları etkilemeyi hedefler. Bu ister bir kısa film, ister bir sosyal medya iletisi olsun, amaç değişmez. İşte bu noktada, karakterlerin hareketlerini doğru bir şekilde verebilmek hayati önem taşır. Eğer karakter kötü yürüyorsa, istediği kadar güzel tasarlanmış ve çizilmiş olsun, bütün animasyon çöpe gider. Animasyon söz konusu olduğunda, program bilgisi kadar gözlem yeteneği, fizyoloji bilgisi, ritm duygusu vb. unsurlar da önemlidir. Bu kitapta; karakter yürüyüşünden koşma eylemine, eğilme, oturma, kalkma hareketinden yüz mimiklerine ve dudak senkronizasyonuna kadar birçok temel animasyon konusu adım adım ele alınmıştır. Ayrıca hayvan dostlarımızı da unutmadım.

Karakter hareketleri için genellikle geleneksel kare kare animasyon (frame by frame) tekniği kullanılır. After Effects programı ve anahtar kare (keyframe) tabanlı çalışma yöntemi ile de karakter animasyonu yapılabilir. Bu çok daha pratik ve hızlı sonuç almanızı sağlar. Bu kitapta özellikle After Effects anahtar kare (keyframe) tabanlı çalışma yöntemi tercih edilmiştir. Karakter animasyonları yapılırken hareketi doğru verebilmek için, referans olarak bazı hareket şablonlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak internette bu şablonları arattığınızda (örneğin “Character Walk Cycle”) çoğunun kare kare animasyon için oluşturulmuş olduğunu ve bazen anahtar kare mantığına uymadığını görürsünüz. Uygun olmayan şablonları anahtar kare animasyonuna uyarlamak hayal kırıklığı yaratacak sorunlara yol açabilir. Bu

kitap biraz da bu yüzden yazıldı. Çeşitli eylemlere özel oluşturulmuş bu şablonlar, denenmiş ve güvenilirdir.

Animasyon yapmak zor ve meşakkatli gelebilir, ancak doğru yöntemle yapıldığında oldukça basit bir mantığı vardır. Son derece de zevklidir. Ben kitabı yazarken oldukça keyif aldım. Umarım siz de uygularken aynı hisleri paylaşırsınız.

SON NOT: Yabancı kaynaklardan yararlanırken aşına olabilmemiz için, program içeriklerini açıklarken daha çok İngilizce terimleri tercih ettim. Benim tavsiyem, bilgisayarınıza programı kurarken, dil olarak İngilizceyi tercih etmenizdir.

Aşağıdaki QR kodunu tarayarak kitap içerisinde yer alan uygulamalar için gerekli dosyaları, kendi bilgisayarınıza indirebilirsiniz. Açmak istediğiniz program dosyası bilgisayarınızda sorun çıkarırsa, aynı isimle 24x olarak kaydedilmiş daha eski versiyonu kullanabilirsiniz. Hepinize animasyon dolu günler diliyorum.



Eğer projeleri indirdiğinizde, programın görünümü ile ilgili sıkıntı yaşarsanız, lütfen Bölüm 1'i inceleyin.

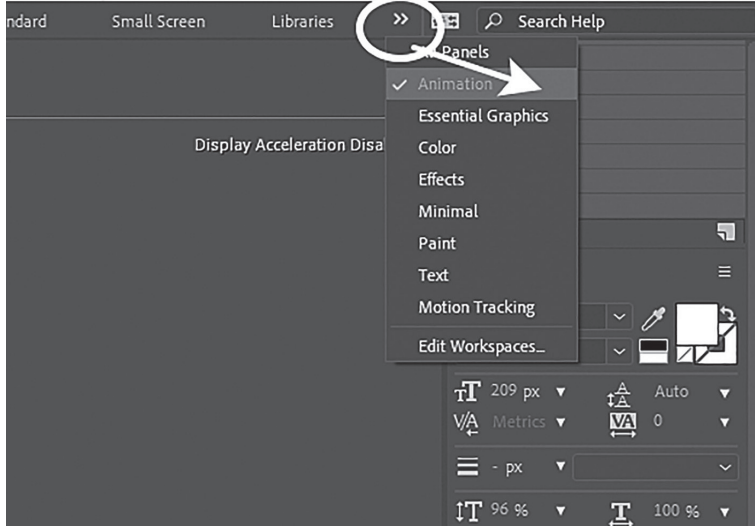
İÇİNDEKİLER

Doç. Dr. Ebru AĞAOĞLU	iv
Ön Söz.....	v
Uygulamalarda Sorun Yaşanması Durumunda Yapılacaklar	1
Anahtar Kare Yöntemi İle 2d Karakter Animasyonu: Yürüme.....	3
Karakter Yürüme Animasyonu ve Puppet Pin	24
Karakter Koşma Animasyonu.....	41
Karakter Oturma Kalkma Animasyonu	52
Karakter Yürüme ve Eğilme Animasyonu	59
Karakter Yüz Jest, Mimik Animasyonu	67
Dudak Senkronizasyonu (Lip Sync)	83
Hayvan Hareketleri	88
Resim Referansları	94

1. BÖLÜM

UYGULAMALARDA SORUN YAŞANMASI DURUMUNDA YAPILACAKLAR

Karekodu okutarak uygulamalara ulaştınız. Uygulamaları açtığınızda eğer paneller doğru yerlerde görünmüyorsa ve bir yanlışlık olduğunu gözlemlerseniz, lütfen Resim 1'de yuvarlakla gösterilmiş oka tıklayın.



Resim 1

Bu durum yanlışlıkla bazı önemli panelleri kapattığımızda ya da programın ara yüzünü karmakarışık hale getirdiğimizde de başımıza gelebilir. Böyle olduğunda daha önceden kaydetmiş olduğunuz çalışma alanını (Resim 2) veya programın verdiği, istediğiniz herhangi bir çalışma alanını seçebilirsiniz. Bu durumda bütün paneller tekrar düzenli görünüme geri dönecektir.