



Ankara Üniversitesi
Nallıhan Meslek Yüksekokulu

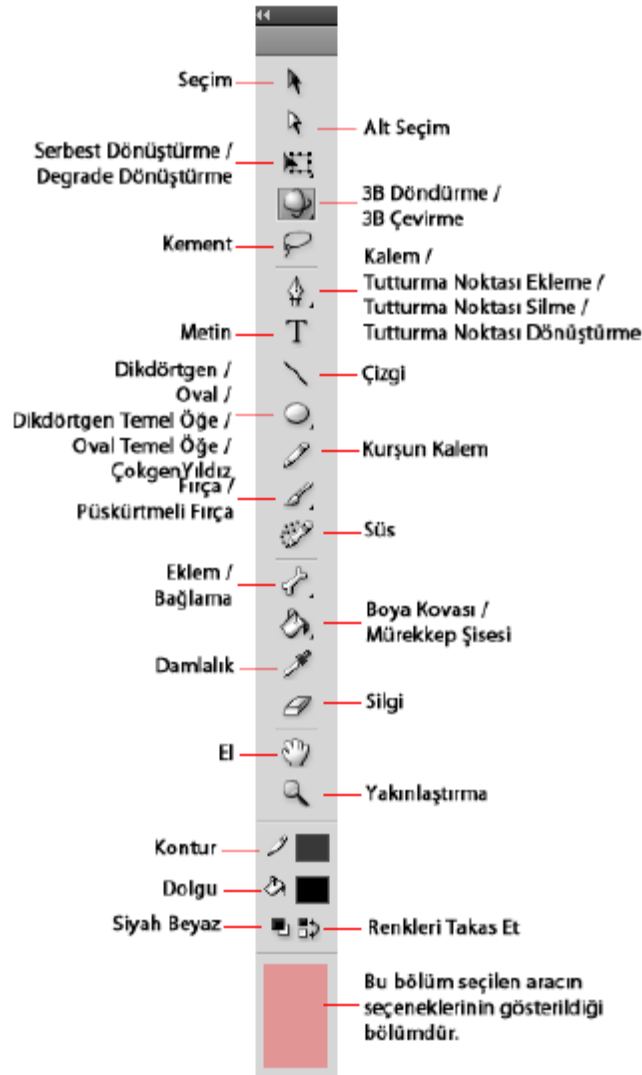
Grafikler, Metin İşlemleri

NBP108 - GRAFİK ANİMASYON II
Öğr.Gör. Salih ERDURUCAN

2. GRAFİKLER

2.1. Araçlar Paneli

Araçlar paneli sık kullanılan araçların yer aldığı paneldir. Araçlar panelinde yer alan



bazı araçlar tek iken bazı araçların altında aşağı doğru üçgen işaretleri bulunmaktadır. Bu işaretler araçların altında, benzer araçların bulunduğunu ifade eder.

Bir araç kullanılmak üzere seçildiği zaman özellikler panelinde araca ait özellikler görüntülenir.

Resim 2.1: Araçlar paneli

Buradan istenilen özellikler ayarlanarak aracın kullanımı özelleştirilebilir.

Her aracın klavyede bir tuşa karşılık gelen kısayolu bulunmaktadır. Gerektiğinde bu tuş kullanılarak aracın seçimi kolaylıkla sağlanabilir.

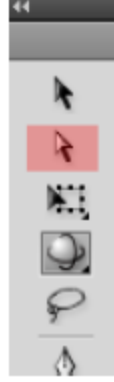
2.2. Şekilleri Seçme ve Değiştirme

Sahneye çizilen çizimlerin seçmek için Seçim Aracı kullanılır. Çizimleri seçmek için Seçim Aracı kullanılır. Seçim aracı ile çizimleri seçme işlemi çizimlerin hangi türde çizildiğine göre farklılık gösterir. Nesne çizimi ile oluşturulan cisimler tek tık, birleştirme modu ile çizilen çizimler aynı anda hem dolgu hem de çerçevesinin seçilmesi için iki çift ile seçilir.

Seçilen çizimleri değiştirmek için genellikle Alt Seçim Aracı kullanılır.

Alt Seçim Aracını kullanmak için;

© Araçlar Panelinden Alt Seçim Aracı (A) seçilir.



Resim 2.2:Alt seçim aracı

© Sahnede bulunan şekil bu araçla seçilir.



Resim 2.3: Alt Seçim aracı ile seçilen çizim

© Seçilen şeklin çevresine noktalar eklenir ve bu noktaları fare çekerek şekil değiştirilir.



Resim 2.4: Alt seçim aracı ile çizimin değiştirilmesi

2.3. Çizim Araçlarını Kullanma

Animasyon yazılımı uygulamasındaki çizim araçları resimler için çizgiler ve şekiller oluşturulmasını ve bunların değiştirilmesini sağlar. Animasyon yazılımı uygulamasında oluşturulan çizgiler ve şekillerin tümü dosyanın boyutunu küçük tutan vektörel grafiklerdir.

Animasyon yazılımı çizim yapmak için birden fazla seçenek sunmaktadır. İstenilen çizimin özelliğine göre uygun çizim aracı seçilebilir.

2.3.1. Çizgi Aracı

Animasyon içinde çizgi çizmek için Çizgi Aracı kullanılır.

Çizgi aracı ile çizim yapmak için;

© Araçlar Panelinden Çizgi Aracını seçin.



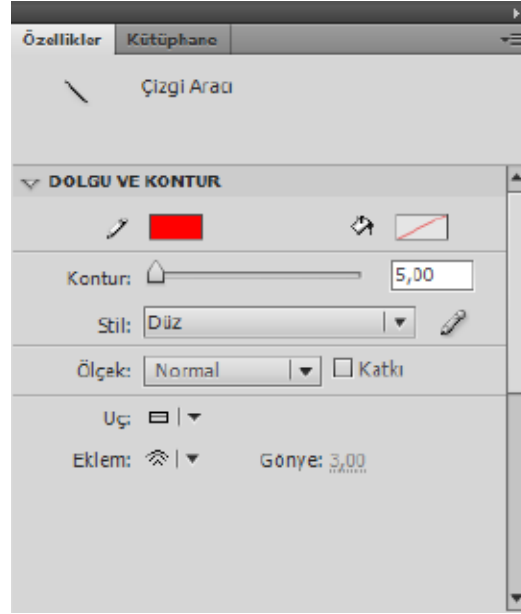
Resim 2.5: Çizgi aracı

© Düzgün çizgi çizebilmek için Shift tuşuna basılı tutun ve fare ile sahne üzerinde sürükleyin. Shift tuşuna basılı tutmadan istediğiniz doğrultuda çizgi çizebilirsiniz.



Resim 2.6: Çizgi aracı ile çizilen çizgi çeşitleri

© Çizgi aracı seçildikten sonra veya çizgiyi sahne üzerinde seçtikten sonra özellikler panelinden çizgiye ait özellikleri ayarlayabilirsiniz.



Resim 2.7: Çizgi özellikleri

2.3.2. Dikdörtgen ve Dikdörtgen Temel Öğe Araçları

Dikdörtgen Aracı ile kare ve dörtgenler çizilebilir. Düzgün kare çizmek için klavyeden Shift tuşuna basılı tutularak fare ile çizilir.

Dikdörtgen Aracını kullanmak için;

⊗ Araçlar panelinden Dikdörtgen Aracını seçin.



Resim 2.8: Dikdörtgen aracı

⊗ Sahne üzerinde fare ile basılı tutup sürükleyerek dörtgen çizebilirsiniz.

Dikdörtgen Temel Öğe Aracını kullanmak için;

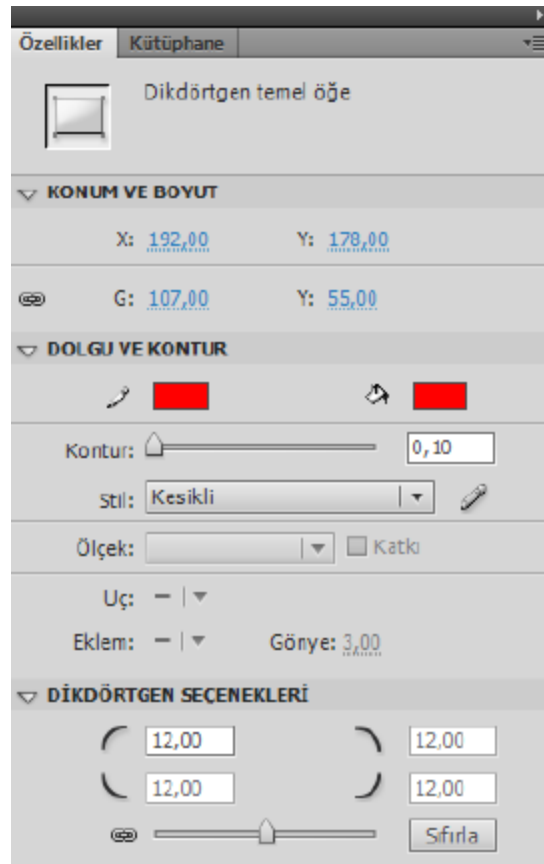
⊗ Araçlar panelinden Dikdörtgen Temel öğe aracını seçin.



Resim 2.9: Dikdörtgen temel öğe aracı

⊗ Sahne üzerinde fare ile basılı tutup sürükleyerek dörtgen çizebilirsiniz.

⊗ Şeklin değiştirilmek istediğiniz özelliğini görsel olarak çizim üzerinden ya da Özellikler panelinden değiştirebilirsiniz. Bu aracı yuvarlak köşeli dörtgen çizmek için kullanabilirsiniz.



Resim 2.10: Dikdörtgen temel öğe özellikleri

2.3.3. Oval ve Oval Temel Öğe Araçları

Oval Aracı ile daire ve yuvarlaklar çizilebilir. Düzgün daire çizmek için klavyeden Shift tuşuna basılı tutularak fare ile çizilir.

Oval Aracını kullanmak için;

⊗ Araçlar panelinden Dikdörtgen Aracını seçin.



Resim 2.11: Oval aracı

⊗ Sahne üzerinde fare ile basılı tutup sürükleyerek yuvarlaklar çizebilirsiniz.

Oval Temel Öğe Aracını kullanmak için;

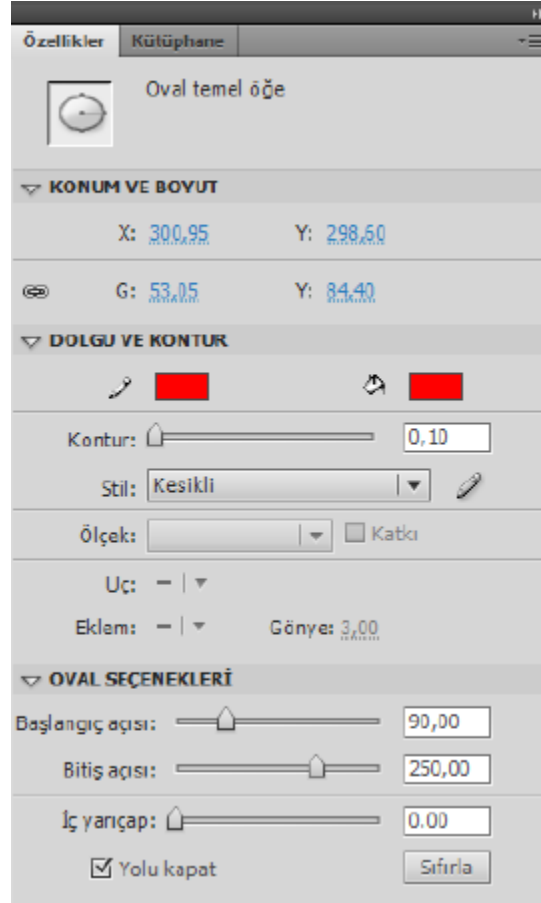
⊗ Araçlar panelinden Oval Temel öğe aracını seçin.



Resim 2.12: Oval temel öğe aracı

⊗ Sahne üzerinde fare ile basılı tutup sürükleyerek yuvarlaklar çizebilirsiniz.

⊗ Şeklin değiştirilmek istediğiniz özelliğini görsel olarak çizim üzerinden ya da Özellikler panelinden değiştirebilirsiniz. Bu aracı yuvarlak köşeli dörtgen çizmek için kullanabilirsiniz.



Resim 2.13: Oval temel öge özellikleri

2.3.4. ÇokgenYıldız Aracı

ÇokgenYıldız Aracı çokgen veya yıldız şeklinde çizim yapmanızı sağlar.

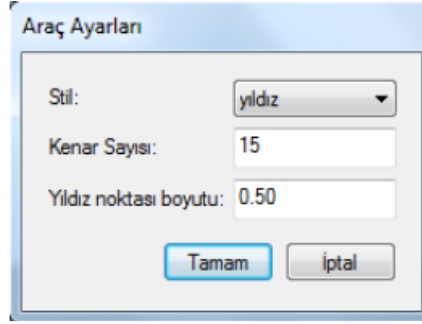
ÇokgenYıldız Aracını kullanmak için;

© Araç Panelinde bulunan Çokgen Yıldız Aracı seçin.



Resim 2.14: Çokgen yıldız aracı

© Bu araç ile çokgen ve yıldız çizebilirsiniz. Aracın özelliklerine ulaşmak için araç seçildikten sonra Özellikler panelindeki Araç Ayarları seçeneğinin altında bulunan Seçenekler butonuna basabilirsiniz.



Resim 2.15: Çokgen yıldız aracı seçenekleri

© Sahnede basıp sürüklenir ve istenilen boyuta gelince fare bırakılır.

2.4. Cetveller, Kılavuzlar, Izgara ve Koordinatlar

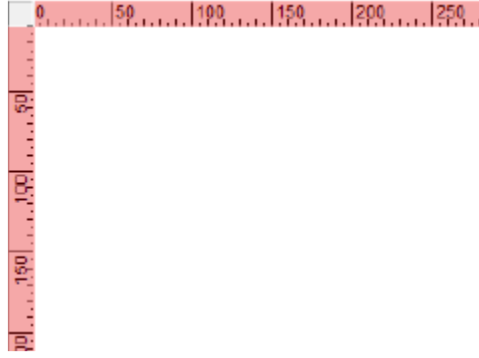
2.4.1. Cetveller

Animasyon yazılımı uygulamalarında nesnelere yerleştirme ve hizalama için cetveller, kılavuzlar, ızgaralar ve koordinatlardan yararlanılabilir.

Cetveller sayfanın solunda ve üstünde bulunan ve sayfa içindeki nesnelere ve imlecin yerini kolayca görüntüleyebilmek için kullanıcıya yardımcı olur.

Cetvelleri açmak için;

© Görünüm > Cetveller (Ctrl + Alt + R) komutunu kullanabilirsiniz.



Resim 2.16: Cetveller

2.4.2. Kılavuzlar

Kılavuzlar, sayfa içinde çalışmalarda referans amaçlı kullanılacak sanal çizgilerdir. Bu sanal çizgiler ile sayfanın içindeki nesnelere hizalanabilir veya ölçüleri ayarlanabilir. Kılavuzlar animasyon dışarı aktarıldığında görünmeyecektir.

Sayfaya kılavuz eklemek için;

- ⊗ Cetveller açık değilse açmak için Ctrl + Alt + R kısayolu tuşlarına basın.
- ⊗ Kılavuzların görünürlüğüne açık olduğundan emin olun. Eğer açık değilse Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Göster (Ctrl + Ş) komutunu seçebilirsiniz.



Resim 2.17: Kılavuzları gösterme / gizleme

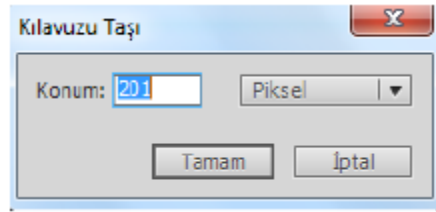
- ⊗ İmlecini dikey veya yatay cetvellerin üzerine götürün ve tuval üzerine sürüklemeye başlayın.
- ⊗ İmleciniz tuval üzerine geldiğinde fare sol butonunu bırakın.
- ⊗ Kılavuzların üzerine gelip fare yardımıyla kılavuzların yerini dilediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz.
- ⊗ Kılavuzu kaldırmak için çalışma alanınızın dışına ya da cetvele sürüklemeniz yeterli olacaktır.

© Kılavuzlarınızın çalışırken yanlışlıkla bozulmasını istemiyorsanız, kilitlemek için Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Kilitle (Ctrl + Alt + Ş) menü nesnesini seçebilirsiniz.



Resim 2.18: Kılavuzları kilitleme

© Kılavuzları belirli bir koordinata göndermek isterseniz kılavuz üzerinde çift tıklayarak konum girebilirsiniz.



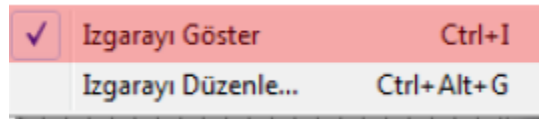
Resim 2.19: Kılavuzların koordinatlarını değiştirme

2.4.3. Izgara

Izgara, bir belgenin tüm sahnelerinde çizimlerin arkasında bir dizi çizgi olarak görünür ve kullanıcının sahne üzerinde nesne yerleşimine yardımcı olur.

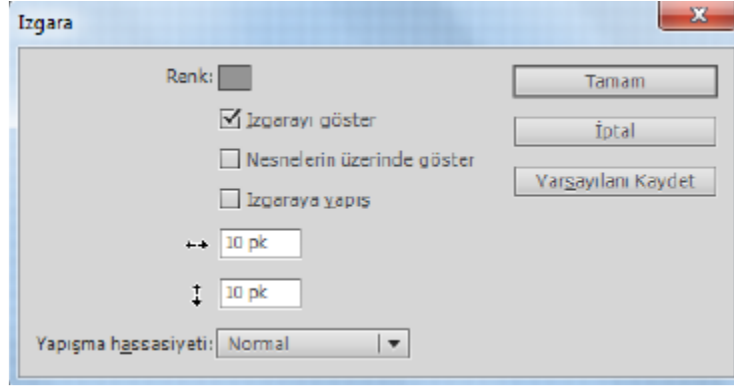
Izgaraları kullanmak için;

© Görünüm > Izgara > Izgarayı Göster (Ctrl + I) komutunu seçin.



Resim 2.20: Izgaraları gösterme / gizleme

© Izgaraları düzenlemek için Görünüm > Izgara > Izgarayı Düzenle (Ctrl + Alt + G) komutunu seçin.



Resim 2.21: Izgaraları düzenleme

2.4.4. Koordinatlar

Koordinatlar sahne üzerindeki bir nesnenin konumunu değiştirmek için kullanılır.

Bir nesneye ait koordinatlarını değiştirmek için;

☉ Sahne üzerine bir nesne çizin.

☉ Nesneyi seçin ve özellikler panelinden Konum ve Boyut alanından X ve Y değerlerini değiştirin.



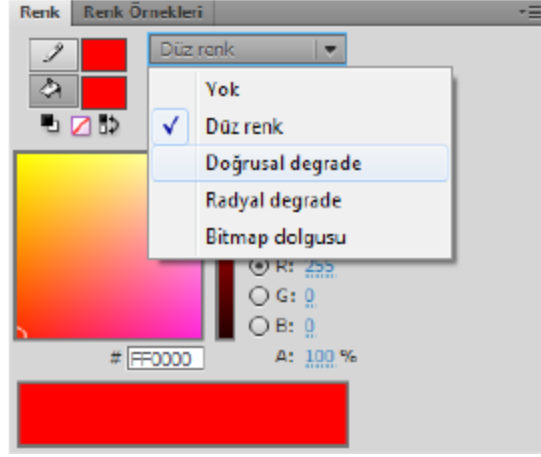
Resim 2.22: Koordinatların değiştirilmesi

2.5. Degrade Oluşturma

Degrade oluşturmak için Degrade Dönüştürme Aracı kullanılır. Degrade Dönüştürme Aracı ile sahneye çizilen degradelerin renkleri dönüştürülür.

Degrade oluşturmak için;

☉ Degrade, Renk Paletinde ayarlandıktan sonra sahnedeki şekle uygulayın.



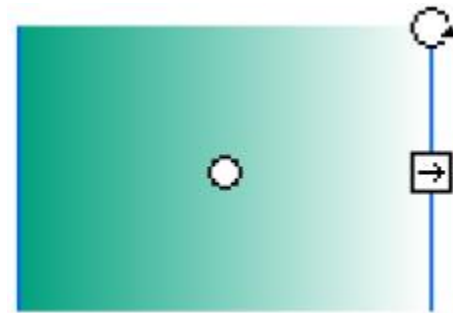
Resim 2.23: Degrade renk paletinden ayarlama

© Degrade'li şekli değiştirmek için Araç Panelinde bulunan Degrade Dönüştürme Aracını seçin.



Resim 2.24: Degrade uygulanmış nesne

© Sahnede bulunan degrade'li şekle bu araçla tıklanır ve tutamaçlar basılıp sürüklenerek değiştirilir.



Resim 2.25: Degrade dönüştürme aracı ile uygulanana degrade'in değiştirilmesi

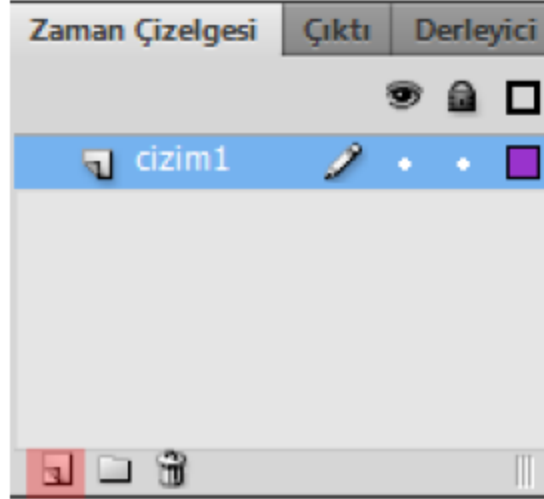
2.6. Maske Oluşturma

Bir animasyon içerisinde katmanın sadece belirli bir alanındaki içeriğin görüntülenmesi istenebilir. Bu tür işlemler için Maske katmanları kullanılır. İçeriğin

gösterilmesini belirleyen alan Maske katmanında çizilir. İçeriği içeren katman da Maske katmanının altına yerleştirilir.

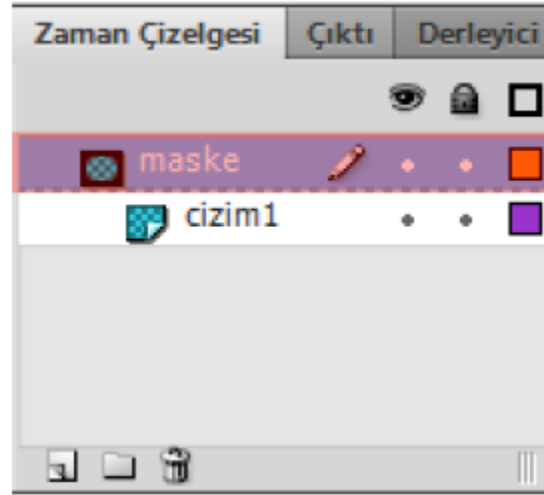
Maske Katman oluşturmak için;

⦿ Zaman Çizelgesinden yeni bir katman ekleyin.



Resim 2.26: Yeni katman ekleme

⦿ Yeni katman üzerinde sağ tıklayın ve Maske seçeneğini seçin. Katman maskesi simgesinin değiştiği görülür.



Resim 2.27: Maske katmanı

⦿ Çizim1 katmanına bir nesne çizin.

⦿ Maske katmanına bir nesne çizin. Burada dikkat etmeniz gereken çizim1 katmanındaki nesnenin görünebilmesi için maske katmanındaki nesnenin çizim alanı içerisinde olması gerekir.



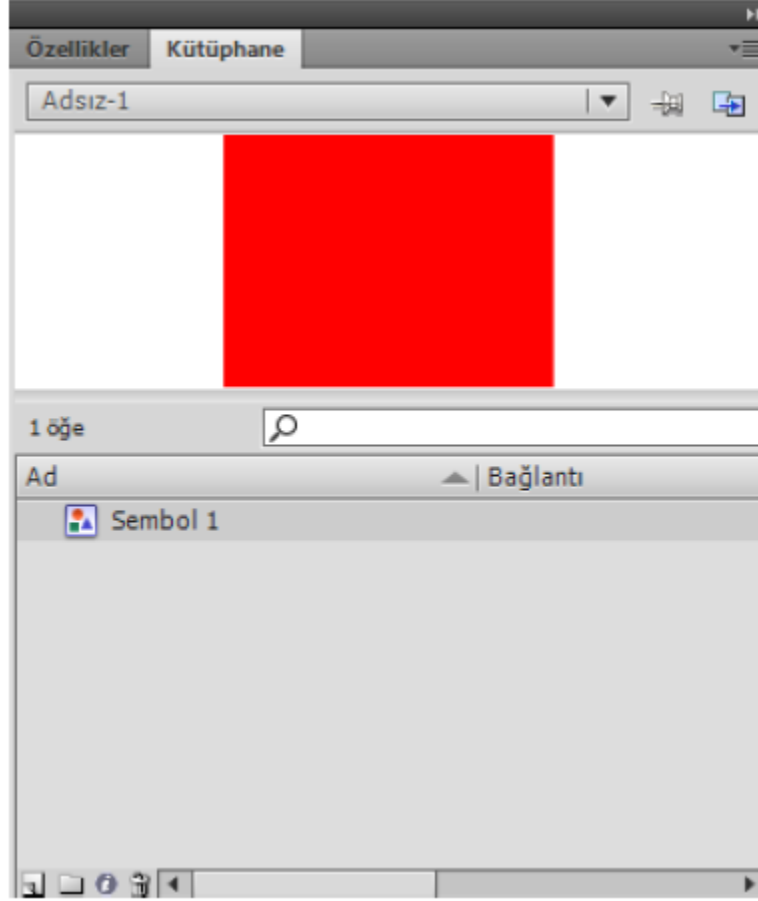
Resim 2.28: Maske katmanının kullanılması

© Bir nesneyi maske katmanının çizim alanı içerisinde hareket ettirebilirsiniz.

2.7. Kütüphane

Animasyon yazılımı çalışmalardaki sembolleri kütüphanede depolar. Animasyon yazılımı dosyalarının kütüphaneleri birbirinden bağımsızdır. Animasyon yazılımı ile aynı anda birden fazla dosya ile çalışılabilir.

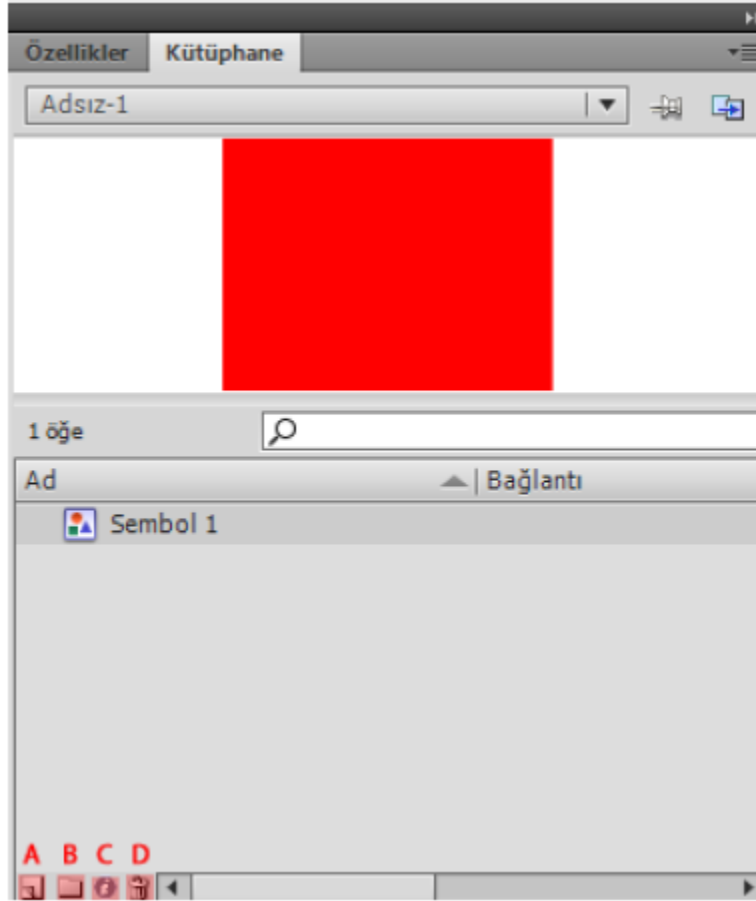
Kütüphane paneli her bir dosyanın içeriğini ayrı ayrı gösterebilmektedir. Farklı filmlerin kütüphaneleri arasında gezinmek için Kütüphane panelindeki açılır menü kullanılabilir. Hemen altında sembolün önizlemesi görülür. Önizlemenin altında da kütüphane elemanları listelenir.



Resim 2.29: Kütüphane paneli

Kütüphane Panelinin en altında 4 seçenek bulunur. Bu seçenekler;

- ⊙ A. Yeni sembol: Yeni sembol oluşturmak için kullanılır.
- ⊙ B. Yeni klasör: sembolleri klasörler içerisinde gruplamak için kullanılır.
- ⊙ C. Özellikler... : Sembol türünü değiştirmek için kullanılır.
- ⊙ D. Sil: Sembol silmek için silmek için kullanılır.

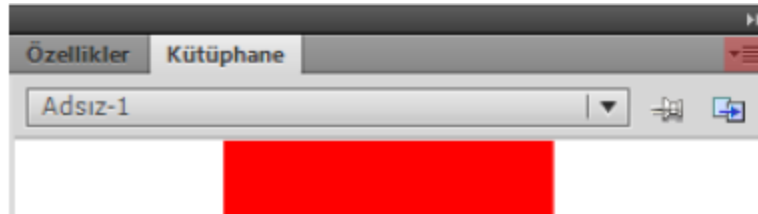


Resim 2.30: Kütüphane paneli seçenekleri

Kütüphane Panelini açmak/kapatmak için;

⊙ Pencere > Kütüphane (Ctrl + L) komutunu tıklayın.

Kütüphane elemanları bir animasyon filminden diğer animasyon filmine taşınabilir ya da kopyalanabilir. Bu işlemi yapmak için kopyalanmak, taşınmak istenen sembol Kütüphane'den seçilir ve Kütüphane panelinin özellikler menüsünden Kopyala seçeneği seçilir. Hafızaya kopyalanan sembol başka bir filmin kütüphanesine yine özellikler menüsünden Yapıştır seçeneği ile yerleştirilir.



Resim 2.31: Kütüphane paneli özellikleri

2.8. Resimleri Alma ve Optimize Etme

Animasyon yazılımı çalışma ortamına dışardan bir bitmap dosyayı içe aktararak kullanılabilir.

Bir bitmap nesnesini sahne içine aktarmak için;

- ⊙ Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar (Ctrl + R) komutunu seçin.
- ⊙ Ekranı İçe Aktar iletişim penceresi açılır. Açılan pencerede sol tarafta bulunan konum klasörleri vasıtası ile açmak istediğiniz dosyayı bulun ve ortada bulunan alandan seçin.



Resim 2.32: İçe aktar iletişim penceresi

- ⊙ Aç butonuna tıklanarak Bitmap türündeki dosyanın Sahneye alınması işlemi tamamlanmış olur.



Resim 2.33: İe aktarma iřleminin tamamlanması

Animasyon yazılımı ile bir bitmap resmin Sahneye Alanına Aktar seeneđi ile eklenmesi iřleminde bitmap resim ncelikle ktphaneye eklenir ve resmin bir rneđi de sahneye eklenir.

Bazı durumlarda resim sadece ktphaneye eklemek ve daha sonra istenilen zaman sahneye eklenmek istenebilir.

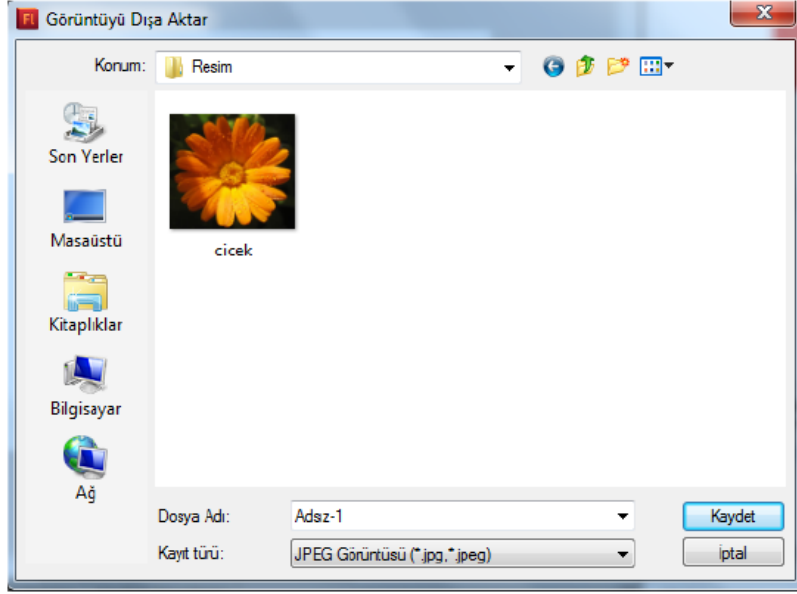
Bitmap nesnesini ktphaneye aktarmak iin;

- Dosya > İe Aktar > Ktphaneye Aktar komutunu sein.
- Ekranı İe Aktar iletiřim penceresi aılır. Aılan pencerede sol tarafta bulunan konum klasrleri vasıtası ile amak istediđiniz dosyayı bulun ve ortada bulunan alandan sein.
- A butonuna tıklanarak Bitmap trndeki dosyanın Sahneye alınması iřlemi tamamlanmıř olur.

2.9. Vektrel izimleri İthal Etme

Animasyon yazılımında hazırlanan bir grnty dıřa aktarmak iin;

- Dosya > Dıřa Aktar > Grnty Dıřa Aktar komutunu sein.



Resim 2.34: Dışa aktar iletişim penceresi

© Ekran Görüntüyü Dışa Aktar iletişim penceresi açılacaktır. İletişim penceresinden dosya konumunu, adını ve kayıt türünü seçin ve kaydedin.

2.10. Renk Araçlarını Kullanma

Renk Paleti, Renk Örnekleri Paneli renklerle işlem yapmak için en uygun seçeneklerin bulunduğu alandır. Bir başka renk seçme yöntemi de Damlalık Aracıdır.

Damlalık Aracını kullanmak için;

© Araç Panelinde bulunan Damlalık Aracı seçilir.



Resim 2.35: Damlalık aracı

⊗ Kullanılacak olan rengin üzerine tıklanır ve renk seçime baęlı olarak Kontur yada Dolgu rengi olarak alınır.

2.10.1. Renk Panelini Kullanma

Renk Paneli animasyon yazılımında isteęe baęlı olarak yeni renk oluřturmak için kullanılır.

Renk panelini açmak / kapatmak için;

⊗ Pencere > Renk (Shift + F9) komutunu tıklayın.

2.10.2. Renk Örnekleri Panelini Kullanma

Renk örnekleri paneli daha önceden belirlemiş renklerin olduęu paneldir. Buradaki renkler çizim yapılırken hızlıca kullanılabilir.

Renk örnekleri panelini açmak / kapatmak için;

⊗ Pencere > Renk Örnekleri (Ctrl+ F9) komutunu tıklayın.

Kaynak

1- Animasyon Temelleri - MEGEP Eğitim Modülleri

Url : http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Animasyon%20Temelleri.pdf