



**OSMAN HERBAP
SAFİ**
osmansafi@gmail.com

İlkokula başladığından beri bilgisayarın başından bir türlü kalkamayan yazarımız 13+ senedir profesyonel olarak çalışmaktadır. Hep Full-Time çalışmanın getirdiği tembellikten ötürü, ömrü hayat-ı boyunca yaptığı çalışmaları ne derlemiş, ne de bir portföy hazırlamıştır. İş yaşamı boyunca multimedya kavramının gerçek anlamını damarlarında hissetmiş ve çok farklı sektörlerde, farklı disiplinlerde iş üretmiştir. 6+ sene önce göçebe hayattan yerleşik hayata geçmiş (evlilik) ve zaman kaybetmeden 3 çocuk yapmıştır. "Bilgi paylaştıkça çoğalır" cümlesini düstur edinen yazarımız bir bilişim firmasında hayatına devam etmektedir.



➔ EĞİTSEL

BU AY SAĞANAK KOD YAĞMURU BEKLENİYOR

Meteorolojiden alınan son bilgiye göre yurdumuz Orta Asya ve balkanlardan gelen kod yağmurunun tehdidi altında. Şemsiyesiz dışarı çıkmayın!

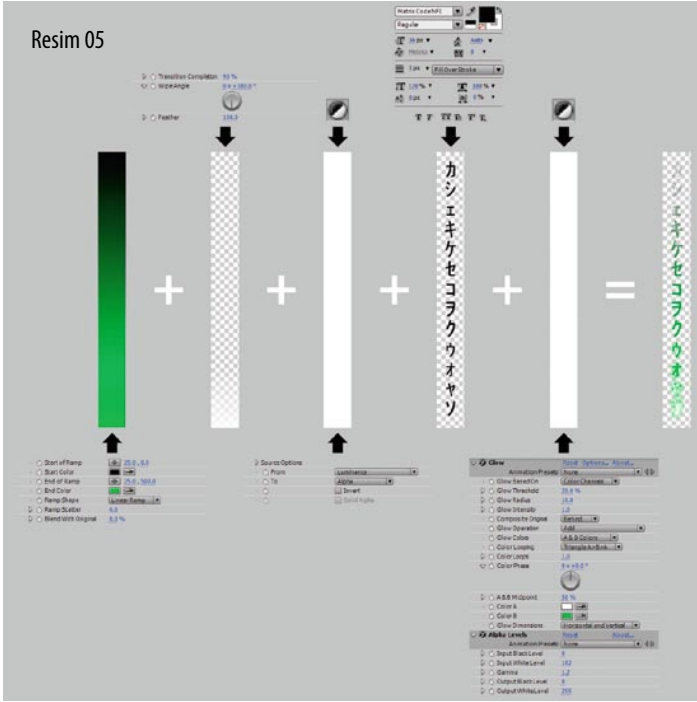
Gerekli süre yaklaşık yirmi dakikadır. Pembeleşinceye kadar soğanları kızartmaya başlamadan önce efektimiz için gerekli malzemeleri ve var oluş sebebini açıklamaya çalışarak devam edelim.

Gerekli malzemeler.

- 1- After Effects 6 PRO ya da üzeri sürümü
- 2- Trapcode / Particular efekti
- 3- Matrix yazı tipi
- 4- Orta seviye After Effects deneyimi
- 5- İsteğe göre Photoshop
- 6- Merak, sabır, araştırma ve üretme ruhu, boş zaman, doğa sevgisi... vs

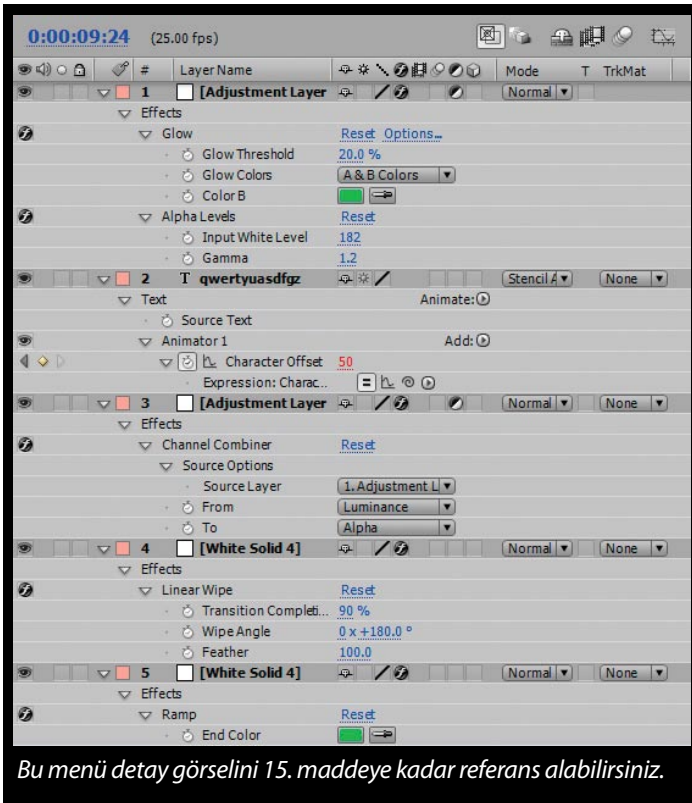
Efektin Kısa Hikâyesi

"Müşteriden gelen istek doğrultusunda, filmin girişinde ve art alanında kullanılmak üzere Matrix tarzı kod yağmuruna ihtiyacımız var!". Türkiye'nin önde gelen iletişim firmalarından birine lansman filmi yapacak olan arkadaşım bu cümle ile başladı sözüne ve hemen ardından ekledi "Giriş kısmını yarın sunmam gerekiyor!!!". Piyasaya yıllarını vermiş emektarlar için doğal algılanan bu cümleler, işe meraklı birçok arkadaşımızı korkutabilir. Ama gerçekler acıdır ve hızlıdır! Evet tam olarak bu, hızlı ve etkileyici olmalısınız! (Pixar / Cars filminin başlangıcını hatırlayın, şimşek McQueen kendini nasıl motive ediyordu?) Topkapı piyahasındaki



kıleyecektir. Boyutu abartırsanız *“Particular”* efekti belli bir boyutun üstünde parçacık tanesi kullanmanızı tavsiye edecektir. Kompozisyon boyutlarında beyaz renkli bir solid oluşturun. Az sonra yazacağım efektlerin parametrik detaylarına Resim 05'ten bakabilirsiniz.

1. En alttaki katmana *Gradient Ramp* ile yeşilden siyaha renk geçişi verin.
2. Bir üstte katmanın kopyasını çıkarın, renk geçişini silin ve *Linear Wipe* efekti ile aşağıdan yukarı doğru uygulayın.



Bu menü detay görselini 15. maddeye kadar referans alabilirsiniz.



Resim 06

3. Bir kopya daha çıkarın ve efekti silin.
4. Zaman çizelgesindeki kontrast simgesine benzeyen simgeye tıklayarak *Adjustment Layer* haline getirin.
5. *Channel Combiner* efekti uygulayın.
6. Bu efekt ile aşağıdaki iki katmanın toplam ton değerlerini şeffaflık kanalı haline getiriyoruz.
7. Bir zede dikey yazı katmanını ekleyin ve Matrix yazı tipini kullanarak, kompozisyonu dolduracak kadar farklı harfler girin.
8. Yazı tipi yatay olarak dar kaldığı için alanı tam doldurmadı. Geniştirilebilir veya daha kalın durması için dış hat verebilirsiniz.
9. Yazı katmanının karışım tipini *Stencil Alpha* olarak değiştirerek altındaki katmanları kendi mat alanı ile maskeleymesini sağlayın.
10. En tepeye *Adjustment Layer* ekleyin. *Glow* ile parlama verip, *Alpha Levels* ile uygunluğunu artıracacağız. Unutmamanız gereken *Glow* efektine çok yüksek bir değer verirseniz kompozisyon sınırlarının dışına taşar, final kompozisyonda parçacıkların kenarları kesik görünebilir.
11. *Alpha Level* efektindeki *Input White Level* değerini en yükseğe getirerek şeffaflık sınır kontrolü yapabilirsiniz. Kod damlacıklarını görsel olarak tamamladık sayılır.
12. Son olarak harflerin zaman içinde değişerek farklı görünmesini sağlayacağız. Bunun için yazı katmanını seçili iken üstteki menüden *Animation / Animate Text / Character Offset*'i işaretleyin. Böylece yazı katmanına karakterlerin zaman içinde değişme özelliğini eklediniz. Bu eklemeyi yaptığınızda zaman çizelgesinde yeni parametreler belirdiğini göreceksiniz.
13. Burada bizim için önemli tek parametre, *Character Offset*. Bu parametreyi anime etmek için kompozisyonun ilk karesinde kronometre simgesine tıklayarak anahtar kare ekleyin.
14. Son kareye giderek bir anahtar kare daha ekleyin.
15. Son karedeki değeri kompozisyonun saniye değerine göre girin. Şöyle ki, mesela 30 saniyelik bir kompozisyon ise değeri 30 olarak girin. Böylece değişimin her karede değil yaklaşık 5 karede bir olmasını sağlayacaksınız. Her karede değişen harfler çok hızlı hareket edecek ve izleyiciyi rahatsız edecektir. Artık zaman çizelgesinde...

zelgesini hareket ettirerek ya da "space" tuşu ile önizleme olarak kod damlasının hareketini kontrol edebilirsiniz.

16. Parçacıkların yağdığı kompozisyona geri dönün. Kütüphaneden kod damlası kompozisyonunu, zaman çizelgesindeki parçacık katmanının altına sürükleyip bırakın.
17. Bundan sonraki ayarları yaparken **Resim 01**'i referans alabilirsiniz. Parçacık katmanını seçin. "Particular" parametrelerinden **Particle Type**'i **Custom** olarak değiştirin.
18. **Custom** değişkenlerini açarak **Layer** olarak kod damlası kompozisyonunu seçin.
19. **Time Sampling** değerini **Random-Loop** olarak belirleyin. Böylece her parçacığın kendi içindeki hareketi farklı bir kareden başlayıp devam edecektir. Kod damlaları gözün yakalayamayacağı biçimde birbirinden farklı görünecektir.

Eğer kompozisyonunuz **Resim 06**'daki gibi görünüyor ise başardık demektir. Elinize sağlık, afiyet olsun. Örnekteki gibi gözüküyor ise hemen panikleme ilk karenin boş görünmesi normaldir. Zaman çizelgesini ilerleterek ya da space tuşu ile önizleme olarak kod yağmurunu seyre dalabilirsiniz.

Şefin tavsiyesi olarak birkaç not daha düşeyim. Eğer artalan olarak kullanacaksanız, yağmur katmanını parçacıkların ortalama ömrü kadar başlangıç karesinden geriye kaydırın. Uygulamamızda parçacıkların ömrünün 3 saniye olduğuna göre 3-4 saniye geri kaydırarak ilk karede başlamış olmasını sağlarsınız. "**Particular**" efektinin kullanıcıya tanıdığı imkânlar doğrultusunda kısa süreli loop üretmek pek

mümkün gözüküyor. Bunun yerine 20-30 saniyelik bir sekans üretip, baş ve sonunu cross-fade veya farklı bir geçiş efekti ile bağlayarak loop artalanlar üretmeniz mümkün.

2 boyutlu değil de, 3 boyutlu daha doğrusu içinde gezebileceğimiz hale getirmek için kompozisyona kamera eklemek yeterli. "Particular" efektinin 3d-layer desteği olduğunu unutmayalım. İsteğe göre değiştirmeniz gereken tek şey **Emitter Size** değerleri olacaktır. Aslında bu hali ile de derinliğe sahip, bazı parçacıklar önde bazıları arkada etkisine sahibiz; ama içinde özgürce gezilebilir hale getirmek için kamera gerekli. Basit 3 boyutlu hareketleri **Emitter Position** ve/veya **Rotation** değerleri ile oynayarak da verebilirsiniz, ama inanın kamera ekleyince kendinizi 3 boyutlu bir program kullanıyormuş gibi hissedeceksiniz. Bu sayfalarda vereceğim tek kare örnek resim ile bu hissi veremeyeceğim için hiç zorlamıyorum.

Dilerseniz üzerine sos eklemek kıvamında, artalana yeşil bir renk geçişi üst katmana parlama/glow efekti verebilirsiniz. Bunları örnekler ile tek tek açıklamıyorum. Özellikle kamera ile damlaların içinde gezdikten sonra üzerine bir şeyler ekleyip, üretmek adına yeterince motive oldunuz. Şu meşhur televizyon reklamındaki gibi, "-Gerisi size kalmış!".

Hatta ve hatta pişmiş aşı su eklemek isterseniz. Tüm bu Matrix atraksiyonunu bir kenara bırakıp, kod damlasına dikey olarak sevgilinizin adını yazın. Aman dikkat, üst menüden **Remove All Text Animators** komutu ile karakter değişimlerini kaldırın. Yoksa beklentinizin aksi(!) bir tepki alabilirsiniz. Kod damlasının bazı ka-

relere, windings yazı tipinden yararlanarak kalp ve çiçek serpiştirin. Ana kompozisyona dönün. En üste bir **Adjustment Layer** açın. Efekt olarak ister **Hue/Saturation** isterse **CC Toner** ile bütün renkleri romantik sarılara, pembelere yaklaştırabilirsiniz. Atmosferi güçlendirmek adına **Glow** efektini artırmanız gerekebilir. "Space" tuşu ile önizleme aldığınızda sevgi seli ile karşılaşacaksınız.

Son Söz

Önümüzdeki yazılarda, mevsim normalleri gereği, Matrix yağmurunu "3dsmax" ve "Particle Flow" kullanarak tekrar üretmeyi planlıyorum. Aynı şeyi üretmek zaman kaybı mı, tartışılır ama sadece 2 event'a sahip bir akış şeması ile Matrix efekti elde etmek inanın yüzünüzü güldürecektir. Hatta daha sonra Matrix kod yağmurunu director (*uzmanlık alanım değil ama "Shockwave3d" ile gelen çok kullanışlı 3 boyutlu parçacık sistemine sahip*) ile tekrar üretmeyi de düşünmüyor değilim.

Siz iyisi mi sonraki aylarda anlatacağım konuları bana bırakmayın (!) ve zaman kaybetmeden kafanıza takılan teknikleri bana yazın. Yorum, öneri ve eleştirilerinizi en acımasız şekli ile osmansafi@gmail.com e-posta adresine bekliyor olacağım. Anlatım esnasında bahsi geçen kaynak dosyalara www.dijitalx.com/osman/digitalarts/matrix_kodyagmuru_v1.rar adresinden erişebilirsiniz ama uygulamanın basitliğini göz önüne alınca, daha ilk uygulamadan sizi tembelleğe alıştırdığımı hissediyorum J. Sonraki uygulamalarda görüşmek üzere, hoşça kalın.