



T.C. Avrupa Birliđi Bakanlıđı AB Eđitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlıđı ve Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü tarafından ERASMUS+ Programı KA2 Yenilik ve İyi Uygulamaların Deđişimi için İş birliđi kapsamında, Yükseköđrenim Programları için Stratejik Ortaklıklar çerçevesinde uygulanmakta olan 2017-1-TR01-KA203-046117 kodlu "CDICAE-Animasyon Eđitiminde Yenilikçi bir Müfredat Tasarlamak için İşbirliđi Projesi"



Mezun Profilleri ve İş Rollerini

(02.)

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."

"Funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Mezun Profilleri ve İş Roller

Mezun Profilleri

- a. Yönetmen
- b. Sanat (Sanat Yönetmeni, Konsept Sanatçısı)
- c. Model (3B Model ve Doku Sanatçısı)
- d. Animatör
- e. Rigger (İskeletlendirme ve Animasyon Kontrolleri ile Donatma Sanatçısı)
- f. Oyun Sanatçısı

İş Rollerinin Kısa Açıklaması

a. Yönetmen

Animasyon yönetmeni animasyon filminin kalitesinden, filmin süresinden, yaratıcı beklentilerle prodüksiyonun gerekliliklerinin buluşturulmasından ve zamanında ve bütçeyi aşmadan teslim edilmesinden sorumlu kişidir. Film üretiminde son tarih yaklaşırken tutarlılığı sağlamak için ekibin iş dağılımlarını düzenlemek, departmanlar arasındaki tansiyonu dengelemek için prodüksiyon sorumlusu, görsel efekt şefi, teknik yönetmen ile ve takımın kalanıyla doğrudan birlikte çalışır. Üretim akışındaki hataların ve zaman kayıplarının azaltılması için rig, model, sanat, animasyon ekipleriyle düzenli iletişim kurar ve ekiplerin birbiriyle bilgi alışverişi sağlamaları için düzenli toplantıları organize eder. Animasyon yönetmenliği çoklu görevlerle uğraşmak kabiliyetinde ve isteğinde kişiler için uygun olacaktır.

Animasyon yönetmenleri, animasyon-film-video oyun üretim stüdyoları, reklam ajansları gibi çeşitli işletmelerde çalışırlar. Yönetmenlerin bir kısmı, proje bazlı yani serbest olarak da çalışmaktadır.

b. Sanat (Sanat Yönetmeni, Konsept Sanatçısı)

Sanat yönetmenlerinin animasyon için çeşitli sinematik stillerde araştırma ve tasarım yapmak, bir storyboardu analiz edebilmek ve bütün planlardaki her bir elemanını tanımlayabilmek, proje sonuç biçimi için özet bir storyboard geliştirebilmek, storyboard geliştirilme sürecine danışmanlık edebilmek, animatik geliştirmek, analiz edebilmek ve geliştirme sürecine rehberlik edebilmek, farklı sanat alanlarından araçları kullanabilmek ve kombine edebilmek gibi görevleri başarması beklenir. Görüntü kompozisyon yazılımı kullanabilmesi, Ön görselleştirme amacıyla kamera açıları uygulayabilmesi, verilen oyun, film gibi projeleri için en uygun araçlar ve yaklaşımlara karar verebilmesi beklenir.

Görsel stillere karar verilmesi, görüntülerin üretilmesi, stop-motion sahneleri için set tasarımları, sanat departmanındaki diğer sanatçıların fotoğraf, çizim, model, boyama gibi çalışmalarına kritik verilmesi ve sanat departmanını koordinesi gibi görevlerde yayın evleri, reklam ajansları, animasyon stüdyoları, tv ve film yapım stüdyolarında çalışma imkânlarına sahiptirler.

c. Model (3B Model ve Doku Sanatçısı)

Model sanatçıları, konsept sanat çalışmalarına dayalı 3-boyutlu karakter, ortam ve nesnelere için bilgisayar modelleri oluştururlar. Ayrıca modellerin yüzeylerini renk ve dokularla kaplamak için 2-boyutlu doku görüntülerini boyarlar ve doku olarak kullanılacak görüntünün hangi noktasının (pixelinin) 3-boyutlu geometrinin hangi kısmı ile örtüleceğini ayarlamak için UVW Mapping olarak anılan kaplama koordinatlarının ayarlanması işlemlerini yaparlar. Özellikle animasyon alanında üretilen 3-boyutlu modellerin işlevini yerine tam getirebilmesi için iş akışında kendinden sonraki aşamalar olan iskeletlendirme ve animasyon kontrolleri ile donatma (Rig) aşaması ve canlandırma aşaması hakkında bilgi sahibi olması beklenir. Model üretiminde referans alacağı kendinden önceki aşama olan konsept sanat ve çizim aşamaları hakkında da bilgisi olması beklenir.

Modelleme için 3DS Max, Maya, Zbrush, Mudbox, Oculus Medium gibi programlar kullanılır. Dokulandırma için ise bu programların yanısıra Mari, Polypaint, SubstancePainter gibi boyama ve dokulandırma yazılımları kullanılır. Bu alana özel yazılımlar dışında Photoshop, CorelPhotopaint gibi fotoğrafik görüntü işleme ve Adobe Illustrator, Corel Draw gibi vektörel çizim-tasarım yazılımlarına hakim olmaları beklenir.

Model sanatçılarının çalışma alanları oldukça geniştir; televizyon kanalları, film stüdyoları, oyun geliştirme firmaları, grafik tasarım ve reklam ajansları, mimarlık ofisleri, ürün tasarım firmaları, imalat firmaları, bilim ve tıp laboratuvarları, adli tıp birimleri gibi geniş yelpazedeki hedef kitle için modeller ve görüntüler oluştururlar. Model sanatçılarının üretimlerinin çeşitliliğinin sonucu olarak mühendisler, mimarlar, sağlık kuruluşları, jeologlar, bilim insanları gibi disiplinler arası ekiplerle çalışmaları gerekmektedir.

d. Animatör (Canlandırma Sanatçısı)

Animatörler çizimler, kuklalar, bilgisayar modelleri gibi materyalleri kullanarak oluşturdukları ardışık görüntülerden filmler üreten sanatçılardır. Bu sanatçılar, bir araya getirilip ardışık izlendiğinde bir hareket yanılsaması veren kare adı verilen birden fazla görüntüyü yaratmaktan sorumludur. Bu görüntüler el çizimi, model, kukla vb. yöntemlerle dijital ya da geleneksel yöntemlerle üretilebilir. Animasyon sanatçıları bilgisayar tekniklerine hâkim olmaları gerektiği kadar sanatsal yeteneğe de sahip olmalıdırlar. Doğru dinleme ve okuma (Animasyon gereksinimlerini anlamak için senaryoları ve hikâyeleri okuma, verilen görevleri hassas biçimde anlama), hikâyeyi anlatan storyboard çizimlerin hazırlanması, rig sanatçısı ve yönetmen ile sıkı iş birliği gibi konularda üretim koordinasyonuna yardım gibi yeterlikleri olması beklenmektedir. Kil, alçı, yağlı boya, suluboya ve akrilik dahil olmak üzere çeşitli malzeme kullanımına aşina olmalıdır. Animatörlerin temel eğilimleri geleneksel yöntemlerde Cel, Stop-motion, Cut-Out gibi yöntemlerken dijital yöntemler için 2B, 3B bilgisayar ve VR üretimi animasyon yöntemleri şeklindedir. Bilgisayar yeterlikleri konusunda ToonBoom Harmony ve Adobe Animate gibi 2B yazılımlar, 3D Studio MAX ve Maya gibi 3B yazılımlar, ANIMVR gibi Sanal Gerçeklik tabanlı yeni nesil yazılımlar ve Adobe After Effects, Adobe Premiere gibi video düzenleme yazılımlarında çok hızlı değişen trendleri takip etmesi gerekmektedir.

Animatörler, animasyon-film-video oyun üretim stüdyoları, çizgi dizi kanalları, reklam ajansları, gibi işyerleri ile çoğunlukla proje bazlı olarak görev almaktadırlar. Bir kısım animatörler freelance olarak çalışsa da kendi üretim ofislerinde kimi evlerinden kimi ise stüdyolarda üretimlerini sürdürmektedirler. Ayrıca animasyonların geniş yelpazede disiplinlerin ihtiyacına hitap etmesi sayesinde mühendisler,

mimarlar, sađlık kuruluřları, jeologlar, bilim insanları farklı disiplinler için çalışabilme imkânına sahiptirler.

e. Rig Tasarımcısı (İskeletlendirme ve Animasyon Kontrolleri ile Donatma Sanatçısı)

İskeletlendirme ve animasyon kontrolleri ile donatma (Rig) sanatçıları, temel olarak karakterlerin vücut ve yüz geometrilerini manipüle etmek için gereken kemik sistemleri ve deri bağlantılarını (skinning) gerçekleştirirler. Animasyon alanı için iş akışında kendilerinden önce ve sonra yer alan konsept sanatçılar ve animatörlerle iş birliği içinde çalışırlar. Dolayısıyla bu alanlarda da temel seviyede bilgi sahibi olmaları beklenir. Karakterler dışında görsel efekt sistemleri üzerinde çalışırlar. Karakter donatılama için karakterin anatomisindeki bölümleri deforme ederek canlandırılmasını sađlayan bir dizi kemik yaratıp bu iskeleti model geometrisi ile ilişkilendirmekten sorumludurlar. Ayrıca animatörlerin bu karakterleri kontrol edebilmeleri için animasyon kontrolleri tasarlarlar ve modellerle ilişkilendirirler. Animatörlerin canlandırma ile ilgili problemlerini çözmek ve sistemleri iyileştirmek için araçlar geliştirerek çözümler üretirler. Rig tasarımcılarının standart olmayan durumlara çözüm üretebilmesi için kodlama bilgisine sahip olması gerekmektedir. Ayrıca anatomi ve fizik bilgisinin yanı sıra 3D StudioMax (CharacterStudio, CAT (Character Animation Toolkit)) Maya, Motionbuilder, XSI gibi yazılımlar konusunda uzman olması gereklidir. Donatılama süreçleri oldukça detaylı çalışmayı gerektiren yaratıcılık ve sabır özelliklerini gerektirir. Bu alanda uzmanlaşmak isteyen kişilerin bu durumu göz önünde tutması önerilir. Rig sanatçılarının bilgisayar grafikleri iş akışı ve üretim yöntemleri hakkında yüksek bir kavrayış, güçlü bir yönetim kabiliyeti ve sanatsal becerileri olması gereklidir.

Rig tasarımcıları animasyon stüdyoları, oyun geliştirme firmaları, reklam ajansları, televizyon ve film endüstrilerinde, rig tasarımcısı ya da teknik yönetmen olarak çalışma imkânına sahiptir.

f. Oyun Sanatçısı

Oyun Sanatçıları, oyun dünyaları için, karakterler, ortamlar, eşyalar gibi sahne malzemeleri, dokular, çarpışma nesnelere ve canlandırmalar yaratırlar. 2B ve 3B geliştirme platformlarını kullanan sanatçılar, oyun nesnelere, oyun karakterleri ve ortamının oyuncu ile etkileşim deneyimi üzerine de çalışırlar.

Oyun sanatçılarının sanat ve animasyon konuları kadar oyunun tüm seviyelerinde ustalaşması ve birden fazla video oyun platformu için 3-boyutlu sanat varlıkları oluşturmaları gerekmektedir. Ayrıca renk teorisi, aydınlatma, gölgeleme, anatomi, canlı modelden çizim, perspektif, sahne kurgulama, düşük çokgen ve yüksek çokgen modelleme, 3B model topolojisi oluşturma ve düzenleme, dokulandırma, kemiklendirme gibi 3-boyutlu video oyunlarına ait sanat varlıklarının yaratılmasında kullanılan sanatsal ilkeleri birleştirmede deneyimlidirler.

Oyun sanatı ve animasyon, sanat ve teknolojiyi birleştirerek sanatçıların sanat tutkusunu 2B ve 3B platformları kullanarak ortamlar, karakterler, dokular, sahne malzemeleri ve çarpışma nesnelere yaratmalarına ve canlandırmalarına olanak tanır.