

MAYIS - HAZİRAN 2022

24 KARE

animasyon dergisi



İllüstrasyon: Oğuz GÜNDOĞDU





Ş i R i G İ R İ

Geçmiş, gelecek ve şimdi.

Siz hangisinde yaşıyorsunuz? Anda kalabilenlerden misiniz? Yoksa çoğunlukla geleceğiniz hakkında planlar mı yapıyorsunuz? Ya da aklınız geçmişte mi? Eğer öyleyse şimdi geçmişteki en kıymetli zamanlarınızı düşünün, çocukluğunuzu.

Geçmişte kalan her bir saniye önemlidir ama çocukken yapılan, okunan, izlenen her şey daha bir anlamlıdır. Çocukken izlediğimiz çizgi filmler sadece hayal dünyamızı oluşturmaz. Bizi biz yapan en temel parçalardan biridir aslında. Bu yüzden animasyondan hiçbir zaman kopamayız.

Animasyon basitçe elle çizilen ve dijitalle birleşmiş resimlerin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesidir ama bu sihirli anlamamız için asla yeterli değildir.

İşte bu dergide animasyon hakkında eğlenceli, bilgilendirici içeriklerle ve tasarımlarla yaşamın her alanında karşımıza çıkan bu sihirli anlamaya çalışacağız. İşimizi severek yapıyoruz ve bu mutluluğu tüm dünyayla paylaşmak, Çizgi Film ve Animasyon bölümünü kendinizden bir parça bulmanız dileğiyle sizlere tanıtmak ve birlikte geleceği inşa etmek istiyoruz.

Bize bu dergiyi çıkarma fırsatı veren ve bize her zaman desteklerini hissettiren

Kurucu Rektörümüz **Prof. Dr. K. Nevzat Tarhan'a**,

İletişim Fakültesi Dekanımız **Prof. Dr. Nazife Güngör'e**,

Çizgi Film ve Animasyon Bölüm Başkanımız **Doç. Dr. İpek Fatma Çevik'e** teşekkürlerimizi ve saygılarımızı sunuyoruz.

- Demir Dev (Iron Giant)
- Soul
- Beyaz Yılan Efsanesi
- Luca
- Işık, Gölge, Gözlem
- Geçmişten Günümüze VFX
- Eadweard Muybride İlk Animasyon Tekniği
- Animasyonun 12 Prensibi
- TOEI Animasyon Şirketi
- Animasyon'un Yapım Aşamaları
- 2B & 3B Dünyası
- Pixar'ın Logo Hikayesi
- Ottawa Uluslararası Animasyon Festivali

- Çizgi Roman Nedir?
- Gawx Art
- Kızgın Panda
- Detroit Become Human
- Fallout Evreni
- Elden Ring
- PUBG
- Çizim Köşesi
- Bizden, size; birkaç kare



IRON GIANT

DEMİR DEV

Son 20 yılın en sevilen animasyon filmlerinden biri olan ve birçoğumuzun seneler geçse de dilinden düşürmediği Demir Dev (The Iron Giant) filminden bahsedeceğiz. Demir Dev bir Ted Hughes romanından uyarlanmıştır. Dokuz yaşındaki Hogarth Hughes ve annesi Annie Hughes, filmin dayandığı çocuk kitabını yazan İngiliz Şair Laureate ile aynı adı paylaşıyor. Roman, genç bir çocukla arkadaş olan ve dünyanın en olası kahramanı haline gelen gizemli bir metal canavarın hikayesini anlatıyor, ancak filmle benzerlikleri burada bitiyor. Hogarth, kitapta Demir Adam ile ilk karşılaştığında, onu kapalı bir çukura götürüp diri diri gömerek kandırır. Robot aylarca gömülü kalır ve sonunda gezegeni 'Uzay-Yarasa-Melek-Ejderha' olarak adlandırılan dünya dışı bir istilacıdan kurtarmak için kendini kazar. Film ise 1957'de Soğuk Savaş sırasında uzaydan düşen devasa bir metalik robotu keşfeden ve onunla arkadaş olan Hogarth Hughes adında genç bir çocuğu konu alır. Hogarth, Dean McCoppin adlı bir beatnik sanatçısının yardımıyla, ABD ordusunun ve paranoyak bir federal ajan olan Kent Mansley'in Dev'i bulup yok etmesini engellemeye çalışır.

The Iron Giant , Warner Bros Feature Animation tarafından üretilen ve Brad Bird 'ün ilk yönetmenliğini yaptığı 1999 Amerikan animasyon bilim kurgu aksiyon filmidir. Iron Giant karakteri için ise orijinal çizimler ünlü sanatçı Joe Johnson'dan geldi. Demir Dev, mekanik bir şekilde hareket eden ve uzun yıllardır var olduğu görünümünü veren paslı bir gümüş makinesidir. Yaratıcılar, Dev 'in elle çizilmiş dünyayla kusursuz bir şekilde harmanlandığından emin olmak için dikkatli adımlar atmıştır. Hatta karakterin çizgilerini hafifçe sallayarak kaba, elle çizilmiş bir etki yaratacak bir bilgisayar programı geliştirecek kadar ileri gittiler. The Iron Giant'ın hikayeye ilgili eleştirel beğeni bir yana, Brad Bird için Pixar kapılarını açmasının muhtemel bir başka faktörü ise filmin tamamen bilgisayar tarafından üretilen (CG) bir karaktere sahip olduğu ilk 2-D animasyon özelliğidir. Bu teknoloji o zamanlar hala enkarne olmamıştır. 1999'lar Demir Dev, bu yönden animasyonda büyük bir başarı olarak kabul edilmiştir.

El çizimi ile başlayıp bilgisayar destekli ilerleyen animasyon süreci için ise Brad Bird şöyle diyor: "Bilgisayarla oluşturulan animasyonun yan faydalarından birinin, en azından başlangıçta insanları kamusal alandan bir süre geri alacakları tek şey olan müzikal olarak masallardan koparması olduğunu düşünüyorum. Ancak kasıtsız olan şu ki, insanlar artık bilgisayar animasyonunun gerçekten başarılı olabilecek tek animasyon türü olduğuna inanıyorlar ve buna inanmıyorum. Elle çizilmiş animasyonun özel ve bir büyü olduğuna inanıyorum. Bilgisayar grafikleri animasyonunu çok sevsem de animasyonda bir hikaye anlatmanın tek yolunun bu olduğunu düşünmüyorum."

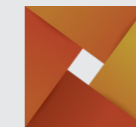
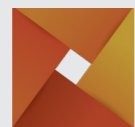


Son olarak, Brad Bird filmin Blu-Ray versiyonunu çıkardı. Film, The Iron Giant: Signature Edition adıyla birkaç günlüğüne sınırlı sayıda sinemada vizyona girdi ve DVD olarak satışa sunuldu. Bu haberdan kısa bir süre sonra ikinci filmin söylentilerinin başlaması da eski filmin tekrar vizyona sokulmasının gördüğü ilgiyi ölçmek için bir deneme olduğunu düşündürdü. Animasyon klasiklerinden sayılan The Iron Giant filminde dünyaya düşen dev robotu seslendiren Vin Diesel, geçtiğimiz yıllarda resmi Facebook sayfasından The Iron Giant: Signature Edition fragmanını paylaştı. Paylaşımının altına ise şöyle bir not düştü:

"Kariyerimde birçok ilginç karakteri canlandırarak kadar şanslı oldum. Bunların ilklerinden ve benim favorilerimden biri de The Iron Giant."

Not: Warner Bros filmin ikincisini duyurursa şaşırmayın.

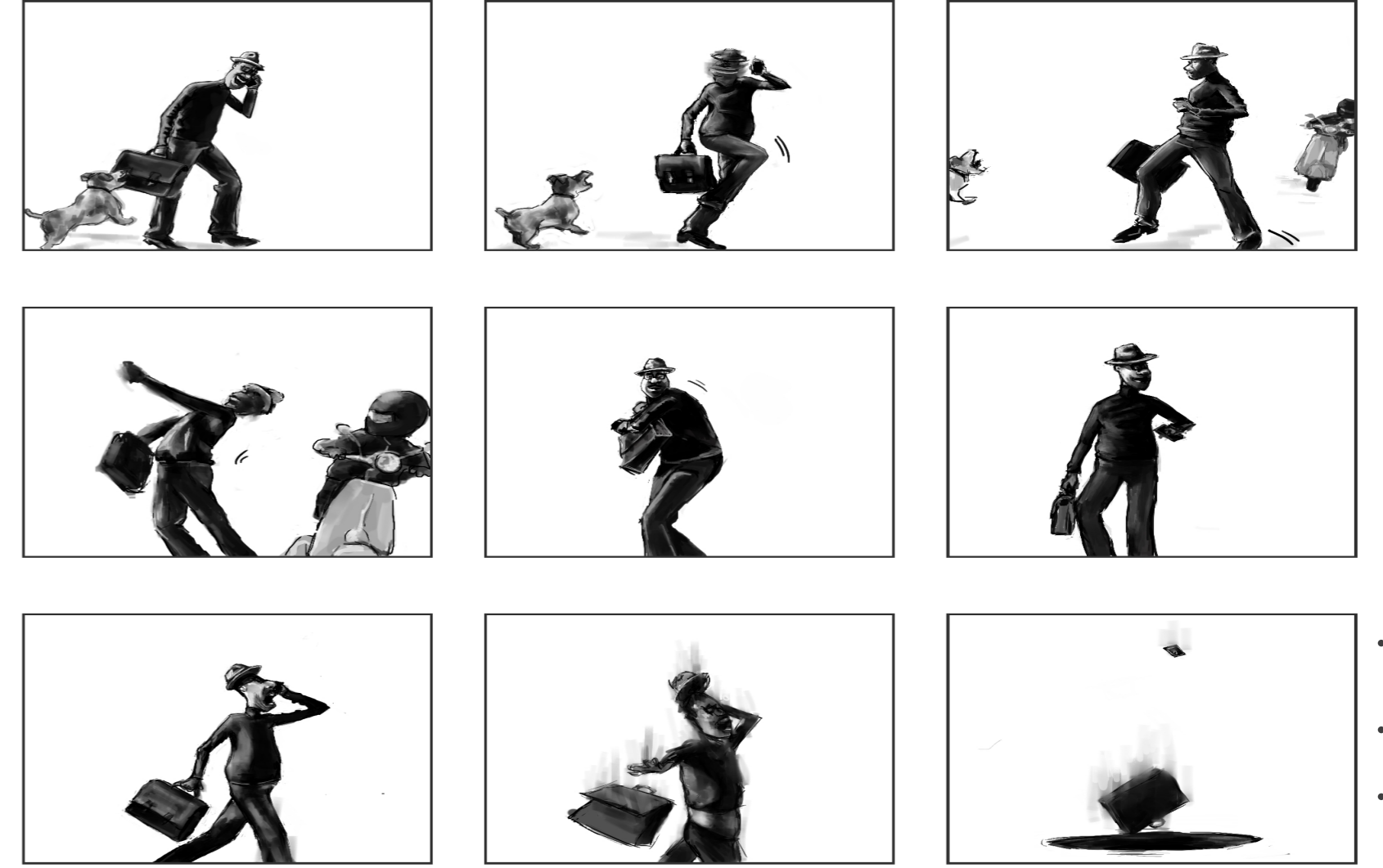
Demir Dev'in 2. filmi için kesin bir şey söyleyemiyoruz ama ilki için hala severek izlendiğini söyleyebiliriz ve izlemeyen arkadaşlar için ise 24 Kare dergisi olarak heyecanla öneriyoruz.





SOU L ANIMASYON FİLMİ

Bir müzik öğretmeni olan Joe Gardner'ın hayattaki en büyük tutkusu piyano ve cazdır. Sonunda ünlü bir müzisyenle sahne alma fırsatı yakalar. Bunun sevinciyle New York sokaklarında koştururken, birdenbire kendini kanalizasyon deliğinde bulur. Burası aslında farklı bir dünyaya açılıyordur ve Joe artık bir ruhtur. Joe hayatının teklifini aldıktan sonra ölüme öylece gidemez ve geri dönmek için çeşitli yollar denemeye başlar.



Bu sahne filmimizin olayının tam anlamıyla başladığı andır. Ana karakterimiz Joe telefonla konuşup bir yandan da heyecanla ilerlerken, yolun kenarındaki köpek Joe'ya doğru saldırınca sendeleyerek arkadan gelen motosikleti fark etmez ve canını zor kurtarır. Bunları atlattıktan sonra telefonuna geri dönüp huzurla ilerlerken, önündeki kanalizasyon deliğini fark etmez ve içine düşer. Joe'nun asıl hikayesi böylece başlamış olur.

Öncelikle animasyondan çizmek istediğim sahneleri seçtim. Bu sahneleri referans olarak eskizimi hazırladım. Eskizim hazır olduktan sonra çizimin genel görüntüsünü kontrol ettim. Karakterimin tek bir yerde sabit durmayıp ilerlediğini belli etmek için bulunduğu kareden bir sonraki karede sağa doğru kaydurdum. Çizimde olay akışını bozan yerleri silip yeniden düzenledikten sonra çizimin kesin hatlarını belirledim. Boyamasını yapıp ayrıntılar için

gölgeleştirmeler ve aydınlatmalar yaptım. Yüz ifadesini belirginleştirdim böylelikle karakterin nasıl bir ruh halinde olduğu anlaşılır hale geldi. Ana karakterin daha çok ortaya çıkması için etrafındaki nesnelerin belirginliğini azalttım. Sendelediğini, düştüğünü ve ürküttüğünü belli etmek için karakterin yanına düzensiz şekiller koyarak çizimi destekledim. Son olarak çizimin eksiklerini kontrol ederek çizimimi bitirdim.

ÇİZİMİN YAPIM AŞAMASI



BEYAZ YILAN EFSANESİ



Beyaz yılan efsanesi, namı diğer HakuJaden;

Fırtınada insana dönüşen bir beyaz yılan ile yılanın eski sahibinin arasındaki bir yasak aşk hikayesini anlatır. 1958 yılında Toei Animation tarafından yapılmış ilk uzun metrajlı ve renkli anime filmidir. Bu film özünden ve temasından öte; animasyon sanatına bıraktığı etki ile şu an bildiğimiz anime hatta animasyon sektörünün devlerini oluşturmakla kalmayıp, anime kültürünün temel öğelerini Asya kültürünün temelleriyle entegre etme yolunda ilk büyük adımı atmıştır. Filmin yapım süreci 8 ay gibi şaşırtıcı derecede kısa bir süreyi kapsamıştır. O zamanın Toei başkanı, yapılacak bu uzun metrajlı renkli film için bir Çin efsanesini seçer. Sebebi oldukça siyasi. Çin ve Asya ülkelerinin kültürel ikonografilerini; bu filmlerde dekonstre etmenin, Asya ülkeleri arasında bir kültürel dayanışmaya sebebiyet vereceğine inanır. Kısaca buna bir uzlaşma politikası diyebiliriz. Şirket, elindeki en iyi teknolojiyi son damlasına kadar kullanarak 13,590 kişilik bir ekip ile çalışmalarını yürütür. Çıkışından sonra Avrupa ve Asya'da büyük başarılar elde etmesine rağmen, Amerika çevresinde VHS kasetlerinin ötesine geçmeyi başaramamıştır. Bu sebeple Beyaz Yılan Efsanesi, Toei Animation şirketinin "Doğunun Disney'i" olma hedefindeki ilk adım olma özelliğini taşır. Filmi izlemiş biri olarak; devrimsel animasyon veya senaryo tekniklerinin kullanıldığını, herkesin izlemesi gereken bir film olduğunu söyleyemem. Lip Sync hataları, senaryoda kopukluklar, karakterler ile bağ kuramama gibi sorunlar tespit etmeme rağmen bu filmin animenin geleceğine uzattığı meşaleyi görmezlikten gelemedim. Kimsenin de kolay kolay göz ardı edebileceğini düşünmüyorum. Bu yapımda çalışan çalışmayan her bir kişinin bu filmde gözlemlediği veya yaptığı hatalar gelecekte yaptıkları eserlerde düzeltilmiş ve geliştirilmiş şekilde önümüze sunuldu. Doğru yapılan her şey ise mükemmelleştirildi. Örneğin Astro Boy gibi yapımlarda boy gösteren efsanevi anime sanatçısı ve yönetmeni Rintaro, Beyaz Yılan Efsanesinin izlediğim en iyi sahnelerinin yapımında inbetween animator olarak büyük rol oynamıştır. Hayvanlara verdiği hareket Miyazaki ve daha nicelerine ilham kaynağı olmuştur. Her ne kadar Disney'in Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmi kadar teknik açıdan devrimsel ve etkili olmasa da bu filmin varlığı sayesinde Ghibli ve Toei gibi şirketlerden Disney ile yarışabilecek içerikler görebiliyoruz. Beyaz Yılan Efsanesinin yeniden uyarlamaları Asya'da hala meşhurdur. Live Action dizi uyarlamalarının olduğu gibi 2019'da bir üç boyutlu animasyon uyarlaması da çıkarıldı. Anlayacağınız bu kritik açıdan göreceli filmin başlattığı kıvılcım, sönmek üzere yanmaya devam ediyor. Umarız ki daha nicelerini getirebilelim.



LUCA

Yeniden karşınızdayım! Bu sefer OSCAR adaylığına sahip olan bir animasyon filmi ile geldim. Konusundan bahsedip içeriğine değinerek size bilgiler vermeye çalışacağım. Yeniden eğlenceli bir yazı olması dileği ile şimdiden iyi okumalar.



KONU

2021 yılında yayınlanan Luca filmi İtalya'da bulunan bir kasabada geçmektedir. Animasyon filmimiz arkadaşları Alberto ile macera dolu bir yaz geçiren Luca'nın hikayesini bizlere heyecanlı bir şekilde anlatıyor. Ancak çok geçmeden ikili hayatlarıyla ilgili önemli bir sırrı keşfediyor. Luca ve Alberto okyanus yüzeyinin hemen altında bulunan başka bir dünyadan gelen deniz canavarlarıdır ve denizden çıkınca insan formuna dönüşmektedirler. Hikâyede Luca insanların yaşadığı kasaba olan Portorosso'ya sahil kasabasına gitmek ister. Ancak ailesi bu durumdan endişe duymaktadır. Çünkü insanlar artık deniz canavarlarından korkmakta ve onları avlamaya çalışmaktadırlar. Luca bir şekilde Alberto'nun ona verdiği cesaret ve destek ile maceraya atılmaya karar verir ve hikayemiz başlar.

KERK

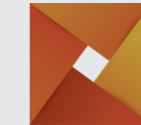
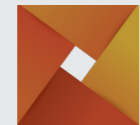
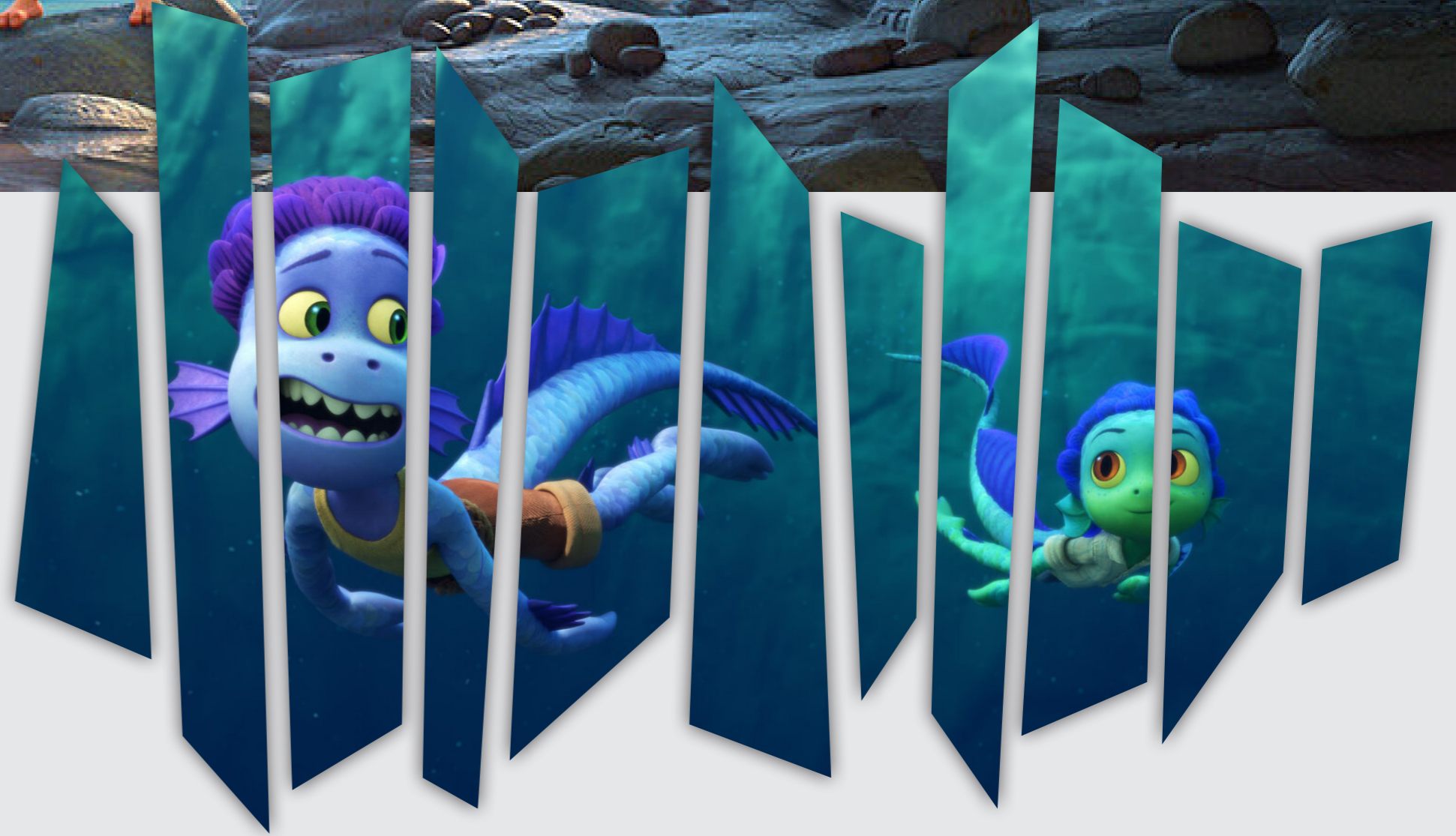
Animasyonu izlerken aklıma direkt insanların okyanusların sadece %5'ini keşfettikleri geldi. Böyle şeyler olunca insan belki de 'daha başka neler olabilir, derinlerde neler gizli' diye düşünüyor. Ayrıca filmin merkezinde olan canavar teması için 'Asıl canavar kim?' sorusunu düşünmemize sebep oluyor.

Luca filminde arkadaşına sahip olmanın ve ailenin önemine vurgu yapılmıştır. Luca'nın meraklı biri olması nedeniyle macera dolu olaylar meydana gelmiştir. Animasyonda önemli diğer bir konu ise her karakterin üstlendiği bir duygu karşımıza çıkmaktadır. Aslında bir nevi bu duyguların fazlalığı

ile ne gibi durumlara düşebileceğimizi görebiliyoruz.

Luca animasyonunda en sevdiğim şeylerden birisi karakterin yavaş yavaş kendine güvenmeye başlamasıydı. Belki de bu cesaret ailesi için endişe verici olabilir ancak insanların bazen kendilerine güvenmeleri gerektiğine vurgu yapan animasyonlardan bir tanesi oldu benim için.

Luca gibi hayatınızda korktuğunuz şeylere karşı cesaretli olmanız ve Alberto gibi sizi daha çok cesaretlendiren arkadaşlarınızın olması dileği ile bir dahaki yazıda görüşmek üzere.



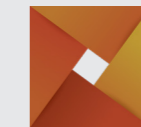
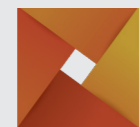
IŞIK • GÖLGE

GÖZLEM

Tasarım sürecimiz içerisinde ortaya çıkartmak istediğimiz çalışmalarımızın en önemli unsurlarından birisi kesinlikle gözlemdir. Gözlem ve çıkarım yapmak, insan beynini sürekli aktif tutar. İyi bir gözlemci etrafında olup bitenleri her detayına kadar inceler, fark eder ve analizler. Gözlem yeteneği için detaycılık, muhakeme, analitik düşünme ve bağlantı kurma gibi özelliklerin bir araya gelmesi diyebiliriz. Bu gibi bir yeteneği veya özellikle çaba göstererek farkında olma halini, biz üreticilerin tasarım konusunda 'gördüğümüzü aktarabilme' yönünde ne kadar beslendiğini fark edeceksiniz.

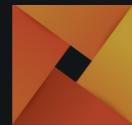
Göz bir araçtır. Gözle görülebilir uzaktaki nesnelerin üzerine düşen ışık ve onun ardında oluşan gölgeler bizlerin boyutsal düşünme, gözlemeleme kısmımızın temelidir. Işığın çeşitliliği ve yüzeyde yarattığı tonlar bize yüzeydeki yansımaları, biçimlerini, dokularını ve renklerini göstermektedir. Işık, resim sanatının en önemli unsurlarındandır ve renklerle her zaman karmaşık bir kombinasyon içerisindedir. Renkler, ışık değişkenlerine farklı tepkiler vererek değişik görünümde bulunmaktadır. Çizim yaparken renk kullanımına, gözlem yaptığımız nesnenin boyutuna ve nesne ile ilgili ince ayrıntılara dikkat edilmelidir. Bir bakıma ışığı materyal üzerinde kontrol altına alma durumudur. Gölgeleri yansıtmak için tarama ve çapraz tarama gibi basit ve etkili teknikler vardır. Çizimde gölge-ışık kullanımı resme boyut kazandırır.

Resimde parlaklık ve karanlık arasındaki vurgulu kontrast, keskin karşıtlıklar yaratacak biçimde düzenlenmiş ışık-gölge dağılımına chiaroscuro denir. İtalyanca chiaro (parlak) ve oscuro (karanlık) kelimelerinden gelir. Aydınlatılan veya karanlık olan yerlerdeki renk geçişlerine ise tonlama adı verilir. Resimde tonlama ışık-gölge derecelendirmesidir. Açık tonlama, orta ton, koyu ton ve açık-koyu tonlama gölgeleme işlemi için istenilen etkiyi vermektedir. Başarılı bir gölge oluşturmak için örnek bir nesnemizin üzerine düşen ışığın geliş yönünü gözlemlemeliyiz.



GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE

VFX



Sinema gerek hikayesiyle gerek oluşturduğu ortamıyla geçmişten günümüze hayatımızda önemli bir yer edinmiştir.Hayatımızda bu kadar merkeze koyduğumuz bir ürünün haliyle görselliği de büyük önem taşımaktadır.Günümüzde VFX tam olarak burada önem arz etmektedir.

VFX Nedir?

Peki VFX nedir? VFX, birçok sektörde, çekilmesi olağandışı sahnelerin, dijital ortamda programlar ve çeşitli ekipmanlarla, filmin çekildiği dünya ile kurgulanmak istenen dünya oluşturulur ve gerçekçi düzeyde 3D nesnelere dönüşen bir film oluşturulmuş olur.Buna VFX denmekte. VFX (Visual Effects) adı verilen bu teknik, günümüzde sadece izlediğimiz dizilerde değil aynı zamanda filmlerde ve reklamlarda sıkça kullanıldığını görmekteyiz.

İlk VFX Örneği

VFX'nin ilk bilinen örneği özel efekt yapımı 1895'te çekilen Mary'nin İdamı isimli kısa filmidir. Mary Stuart'ın başını idam sehpasına koymasının ardından oyuncu, bir mankenle değiştirilmiştir.

VFX Nasıl Keşfedildi?

Özel efektin keşfi, 1890'larda tahtadan yapılmış kamera kutusunun üstündeki kulpun döndürülmesiyle başlamıştır. George Miles'in kamerasının sıkışması sonucu tekrar oynatmasıyla oluşan görüntü sayesinde görsel efekt tesadüfen keşfedilmiştir. Daha sonrasında bu tekniği kendisi bir sanat formuna dönüştürmüştür. Eskiden bir kameranın sürekli sabit kalmasıyla çekim esnasında el ile çizilen mat plakalar sayesinde pozlanması istenen bölümleri ayrı,pozlanmaması istenen yerler ayrı çekilmiştir ve sonrasında çekilen bu pozlar birleştirilmiştir. Şimdilerde ise görsel efektler oldukça gelişti ve VFX ile neler yapılabileceğini kestirmek oldukça zor oluyor. Sinemaya gittiğimizde hangi sahnelerde görsel efekt kullanıldığını hangi sahnelerde kullanılmadığını anlamak artık oldukça güç. Günümüzde VFX için ayrı meslek grupları bile var. Bu işi yapanlara da VFX sanatçısı denilmektedir.

VFX Sanatçısı Ne Yapar?

VFX sanatçıları,dijital olarak oluşturulmuş görüntüleri yaratır. Bunlar;bilgisayarda yaratılmış yaratıklar, kalabalıklar,yağmur,büyük bir dalga,uzay gemisi,süper kahraman,uzaylı,yabancı bir nesne olabilir.

VFX'nin En Başarılı Örnekleri

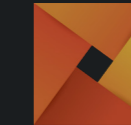
Günümüzde görsel efekt kullanılan birçok film,dizi ve reklam örneği olsa da hala birçok insana göre görsel efektin en başarılı uygulanmış filmlerini sorduğumuzda insanların aklına gelen isimler hemen hemen aynı. Başlangıç,Pi'nin yaşamı,Benjamin Buton'un Tuhaf Hikayesi,Yüzüklerin Efendisi serisi ve tabiki Avatar filmi.

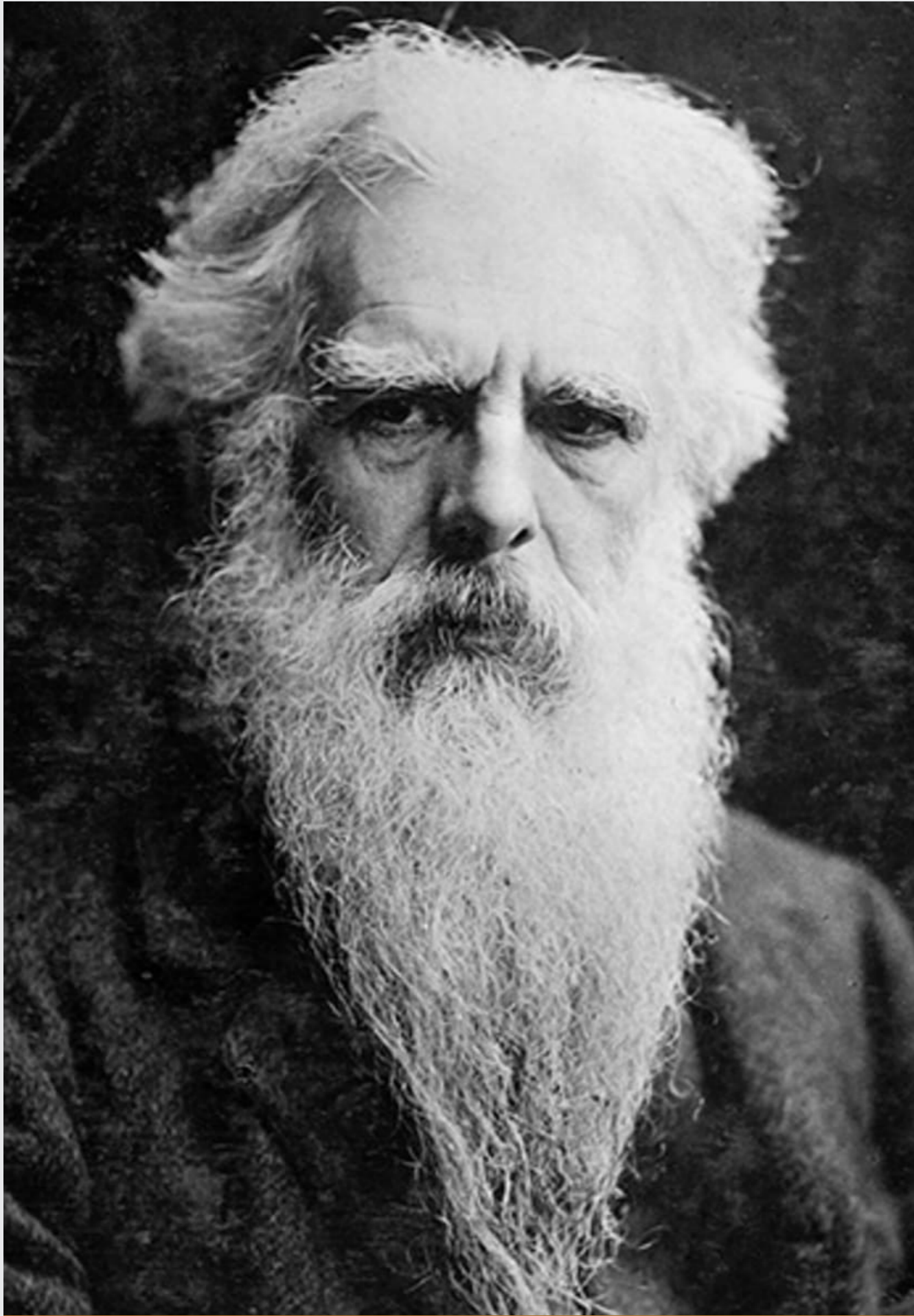
VFX ve CGI'in İlişkisi

1973 yılında, basit grafiklerle uygulanmaya başlayan CGI, 2000'li yılların başlarında, yapay zekayla birleşip günümüze kadar gelişerek ulaşmıştır. VFX kullanılırken aynı zamanda bir çok alan CGI'yi de kullanmaktadır. Ağırlıklı olarak, bilim kurgu filmlerinde kullanılan CGI, gerçekçi şekilde insan hareketlerini 3D modeller üzerinde kullanılmasıdır. CGI kullanılırken aynı zamanda VFX ile desteklenir. Bunun en başarılı örneklerinden birini avatar filminde görmekteyiz.

Günümüz ve VFX

Günümüzde, yeşil ekran ve mavi ekran ile VFX kolaylıkla hem amatör, hem de profesyoneller tarafından kullanılmaktadır. Bugünlerde ise sosyal medya platformlarında basit bir videoda dahi VFX ile yapılmış içerikler görmekteyiz.





EADWEARD MUYBRIDGE

İLK ANİMASYON TEKNİĞİ

Biz onu İngiliz asıllı fotoğrafçı Eadweard Muybridge olarak tanısakta asıl adı Edward James Mugggeridge'dir. Film projeksiyonu alanında çığır açmış,hayvan hareketlerini incelemiş ve sinemanın en ilkel halini bulmuştur.

Eadweard Muybridge ile Sinemaya İlk Adım

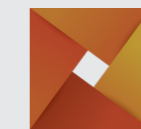
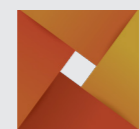
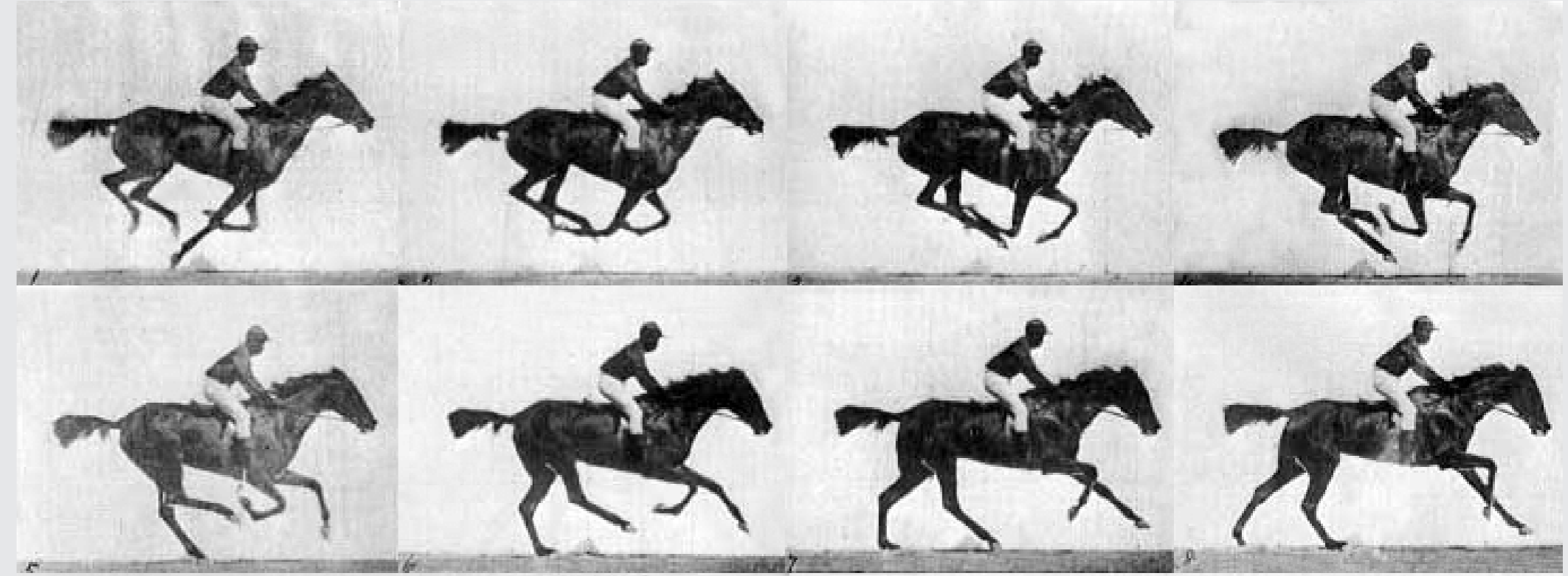
1879 yıllarında dönemin en büyük eğlencelerinden biri olan ve üzerine bahisler dönen at yarışlarının birinde Kaliforniya valisi ve yarış atı meraklısı Leland Stanford'un 'Bir at dört nala giderken dört ayağı birden yerden kesilir mi?' tartışması üzerine bir iddiaya girerler ve bu sorunu çözmek için Muybridge'yi görevlendirirler. Eadweard Muybridge hemen çalışmalarına başlar. Atın koşacağı sahanın yanlarına 12 tane telli fotoğraf makinesi düzeneği kurar ve kolodyum tekniğini kullanarak dört nala giden bir atın bütün hareketlerini kayıt altına almayı başarır. Gerçekten de dört nala giden bir atın bütün ayaklarının yerden kesildiği böylece kanıtlanmıştır.

İlk Film Projektörü Zoopraxicope

Muybridge atları kayıt altına almaya çalışırken ilk film projektörü olan Zoopraxicope'yi icat eder. Zoopraxicope dönen cam disklerle çalışıp görüntüleri birbiri ardına hızlı bir şekilde yansıtarak hareket yanılsaması oluşturur. Aynı zamanda negatifler ve ışık hassasiyetini de arttırıp daha hızlı pozlama özelliği sağlar.

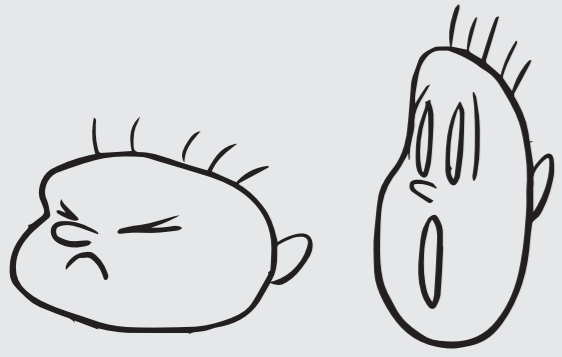
Göz Yanılsaması

Ünlü Fransız ressam Theodore Gericault, atları aklından çizmeyi bizzat gidip at yarışını canlı izlemesine rağmen, dört nala koşan bir atı ön ayaklarını öne doğru ve arka ayaklarını da arkaya uzanmış bir şekilde yanlış resmetmiştir. Bunun sebebi optik bilinç kavramına göre beynimize tamamen güvenemeyeceğimizi gösteren göz yanılsamasıdır. Böylece Muybridge'nin şablonu sayesinde atın koşarken ön ve arka ayaklarının karın bölgesinde toplandığı bilgisine ulaşılmıştır ve aynı zamanda fotoğraf makinelerinin gözlerimizin algılayamadığı hızı algıladığını da bizlere göstermiştir.



ANIMASYONUN

12 PRENSİBİ

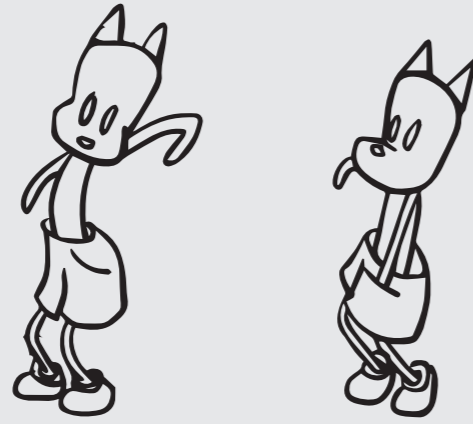


1. Squash and Stretch

(Ezmek ve Sıkıştırmak)

Bu nesnelerin hızlarını momentumlarını vurgulamak için daha uzun veya daha sıkışık görüneceği prensibidir. Ağırılık ve kütle ana temelleridir. Bir nesnenin sıkışma ve genişleme miktarı kütlesi hakkında bir şeyler söyler. Nesne ne kadar çok büzüşüyorsa o kadar yumuşaktır, ne kadar az büzüşüyor ise o kadar serttir. Bu prensip karakter için de geçerlidir.

Örneğin bir bowling topunu yere attığımızda herhangi bir büzülme olmaz ama bir su balonu attığımızda fazlasıyla büzüşür. Bir adamın zıpladıktan sonra aşağı indiğinde sıkışması ya da yüz ifadelerini daha çarpıcı göstermek için daha fazla büzülmesi ya da genişlemesi.



2. Anticipation

(Hazırlanma)

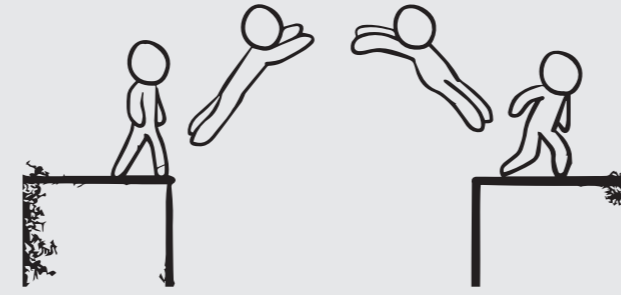
Karakterin izleyiciye ipucu vermek için eylem hazırladığı zamandır.

“Sırada ne olacak?” Aksiyonun daha gerçekçi görünmesini sağlamak için yapılır. Hazırlık hareketi, izleyicileri bir sonraki eylem için hazırlayan bir harekettir. Aksi takdirde izleyici eylemi kaçırabilir. Örneğin bir karakterin havaya sıçramadan önceki durumudur. Enerji inşa etmek için çömelme suretiyle harekete hazırlanmasıdır. Çömelme gerçekleşmiyorsa çok gerçekçi görünmez çünkü zıplama enerjisi bir anda var oluyor gibi görünür. Diyelim ki sağ tarafta bir hareketlenme olacak karakterimiz bizi oraya yönlendirmek için kafasını harekete çevirir ve eylem için hazırlık yapmış oluruz. İzleyicileri harekete yönlendirir. Bu yönlendirme ile seyirci ilk izlediğinde neler olup bittiğini anlar. Bu izleyiciyi kandırmak için de kullanılabilir. Karakter sağ tarafa bakarken sol tarafta bir hareketlilik olabilir.



3. Staging (Sahneleme)

Bu çok geniş bir ilkedir çünkü birçok animasyon alanını kapsar. Oyunculuk, zamanlama, kamera açısı ve sahneleme. Canlandırırken seyircinin nereye baktığını kontrol etmek isteriz. Hareketlerin sıralanışı olmalı ve kendi içinde bir bütün olmalı. Sahnede ilk nereye bakılacağına karar vermeli ve gidişat belirlenmelidir. Bu ilke ile kastettiğimiz şey, hareketi izleyicinin gözüne yönlendirmek ve sahnede neyin önemli olduğuna dikkat çekmektir. Örneğin; Cem Yılmaz'ın sahnelerinde Cem Yılmaz'a odaklanılır ve arka plan görünümünü minimumda tutulur.



4. Straight Ahead & Pose to Pose

(Düz Canlandırma & Pozdan Poza Canlandırma)

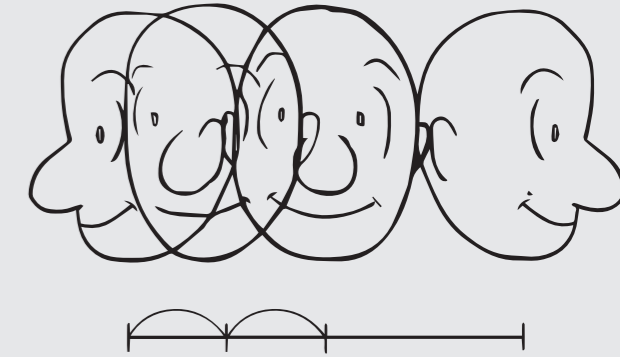
İleri hareket pozlama, poz değişimi. Düz ileri hareket; Baştan sona kare kare çizmeyi içerir. Akıcı gerçekçi hareketler için kullanılır. Birinci, ikinci, üçüncü kareler olarak devam eder. Pozdan poza; Her ana pozun başlangıcı ve sonu çizilir yani 'Anahtar' kareler çizilir sonrasında ara kareler için geri dönülür. Pozdan poza çoğu eylem için daha iyidir. Hareketin kontrolünü sağlar. Eylemin nereye gittiği hakkında baştan fikriniz olur. Ayrıca düz animasyon karakterin boyutunda hataların olmasına yol açabilir.



5. Follow Through & Overlapping Action

(Ana Eylemi Takip Etme & Örtüşen Hareketler)

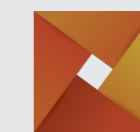
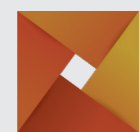
Vücut parçalarının ana hareketi takip ederek sürüklenmesi ve vücut durduğunda hareketin devam etmesiyle ilgilidir. Sürüklenme tekniğiyle de ilişkilendirilebilir. Bu teknik canlandırmaya gerçeklik katar. Örneğin; koşan birisi durduğunda kolları hareket etmeye devam eder ya da saçları birkaç kez daha sallanır. Ya da karakterimiz çalışma sandalyesinden kalktığında sandalye birkaç kez sallanıp durur.



6. Slow in & Slow Out

(Yavaş giriş & Yavaş Çıkış)

Bu prensibe göre tüm hareketler yavaşça başlar hız kazanır ve yavaş sonlanır. Hareketin gerçekçilik kazanması için en önemli prensiplerden biridir. Hareketler mekanik olur. Animasyonda kareler ne kadar fazlaysa o kadar yavaş görünür, tam tersi az kare var ise hızlı bir görünüm elde ederiz. plan görünümü minimumda tutulur.





Undone



7.Arcs

(Kavisli Hareket)

Çok az sayıda organizma mekanik şekilde ileri-geri, sağa-sola hareket yapabilir. Canlıların çoğu dairesel ya da kavisli diyebileceğimiz şekilde hareket eder. Donuk ve düz giden bir harekete kavis eklediğimizde ona biraz daha karakter kazandırmış oluruz.



8. Secondry Action

(İkincil "Örtüşen" Hareket)

Karakter animasyonuna daha fazla boyut eklemek için ana eylemi destekleyen hareketleri tanımlar. Örneğin; bir karakter öfkeyle yürüyor olabilir, birincil hareket bacaklardır ve ikincil hareket ise her şeydir. Durum ne olursa olsun ikincil eylem, birincil eylemdeki dikkati dağıtmamalıdır.



9. Timing

(Zamanlama)

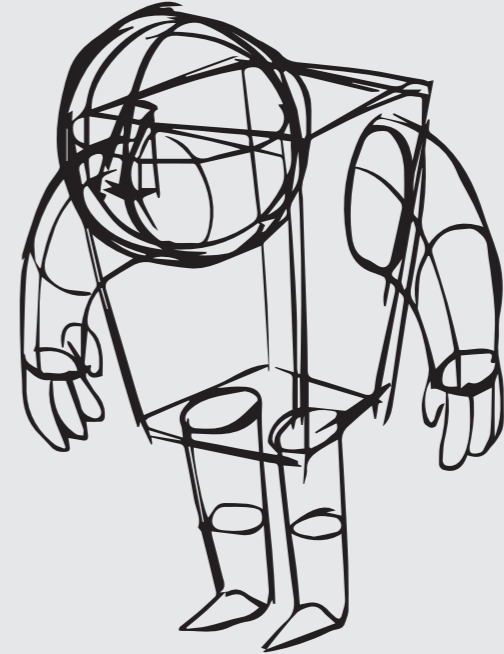
Animasyon ilkesi için tekrar fizik yasalarına bakmamız ve doğal dünyada gördüklerimizi animasyonlarımıza uygulamamız gerekiyor. Bu durumda odak, zamanlama üzerindedir. Bir nesneyi gerçek dünyada doğal olarak hareket edeceğinden daha hızlı veya daha yavaş hareket ettirirseniz, etkisi inandırıcı olmayacaktır.



10.Exaggeration

(Abartı)

Çok fazla gerçekçilik bir animasyonu mahvedebilir, bu da onu statik ve sıkıcı hale getirebilir. Bunun yerine animasyonu daha dinamik hale getirmek için karakterlerinize ve nesnelere biraz abartı ekleyin. Örneğin; şaşırarak koşan bir karakterin gözlerinin yuvalarından fırlaması, koşan bir karakterin ise ayakları çok hızlı olduğu için teker gibi görünmesi.



11.Solid drawing

(Katı Çizim)

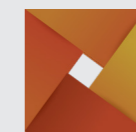
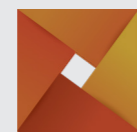
Çizimin temellerini anlamanız gerekir. Bu, üç boyutlu uzayda nasıl çizileceğini bilmeyi formu, anatomiyi, ağırlığı, hacmi, ışıkları ve gölgeleri anlamayı içerir. Burada da sınırları zorlayabilirsiniz, ancak tutarlı kalmak önemlidir. Aksi takdirde işler karışacaktır.



12.Appeal

(Çekici - Temyiz)

Karakterleriniz, nesnelere ve içinde yaşadıkları dünya izleyicilere hitap etmelidir. Bu, okunması kolay bir tasarıma, sağlam bir çizime ve bir kişiliğe sahip olmayı içerir. Bunu doğru yapmanın bir formülü yoktur, ancak güçlü karakter gelişimi ve animasyon sanatıyla hikayenizi anlatabilmeniz ile başlar.



ANİMASYON SİNEMASINDA CADI İMGESİ



Cadı imgesi geçmişten günümüze birçok alanda kaynak olarak kullanılmıştır ve bu süreçte karakteristik olarak boyut değiştirmiştir. Cadılığın tarihyse antik döneme kadar uzanmaktadır. O dönemde büyücülerin cadı olduğu bu sebepten istedikleri kişiye zarar verebileceği düşünülmektedir. Aynı şekilde bu düşünce yapısı Orta Çağ döneminde de devam etmiş ve cadı kavramı korkulması gereken, kötü, yalnız ve çirkin imajlarına sahip olmuştur. Mitolojideyse cadılar kadın kimliğindedir ve bu kadınların yaşlı olduğu düşünülmektedir. Bu tarih sürecinde cadı imgesi kültürel olarak sürekli uyarlanıp gelenekselleşip belli özellikleriyle akıllarda yer etmektedir.

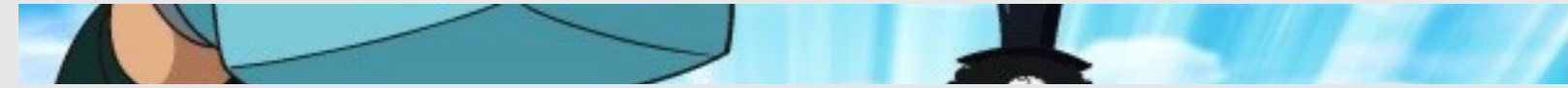
Doğaüstü güçleri görselleştirmek konusunda zengin bir anlatım diline sahip olan animasyon sinemasına baktığımızdaysa cadı imgesinin işlenişinde tüm bu sürecin etkileri görülmektedir. Animasyon sinemasında cadı imgesi bugünkü modern çağlara kadar akıllarda kötü kalpli oluşu, yaşadığı mağara ya da şatosundaki yalnızlığı, gökyüzünde süpürgesine binip dolaşan bir cadı olarak akıllara kazınmıştır. Karakterimiz ise hep iri burunlu, kamburu çıkmış, dökülmüş dişleri ve korkudan ona eşlik etmek zorunda kalmış siyah kargasıyla en belirgin özelliklere sahiptir. Animasyon filmlerinde cadılığı görselleştirmenin bir başka yolu da üvey anne tiplmesi yaratıp, cadının alışlagelmiş kötü özelliklerini temsil etmesini sağlayarak bir cadı figürü yaratmaktan geçmektedir. Cadı karakterler, güzel genç kızlara öfkeli olup onlara zarar veren, genç erkekleri büyüyle hayvanlara çeviren kötü bir imajla da karşımıza çıkmaktadır.

Bunlara örnek olarak "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" (1937) animasyon filminde Kraliçe üvey annenin kendisinden daha güzel olan Pamuk Prenses'i kıskanıp öldürtmek istemesi ve prensesin saraydan kaçması konusu ele alınmaktadır. Prensesin güzel, çalışkan ve iyi yönleri vurgulanırken, üvey annesinin kötülüğü, kıskançlığı ve büyü yapma eğilimi yansıtılmaktadır. Bu kötü özellikleriyle üvey anne canavarlaştırılmakta ve yavaş yavaş cadıya dönüşmesi sağlanmaktadır.

Günümüzdeyse toplum ve kültürlerin etkisiyle animasyon cadı imgesinde farklı imajlar ve hikayeler ortaya çıkmakta, animasyon sinemasında cadı imajını karakteristik olarak değişime uğratıp daha yaratıcı bir etki ortaya çıkarabilme fırsatı vermektedir.

Bu yaratıcılığa örnek olarak Miyazaki'nin Küçük Cadı Kiki animasyon filminde, henüz 13 yaşında olan Kiki'nin geleneklere göre tam bir cadı olabilmesi için eğitimini almak üzere bir yıl boyunca ailesinden uzakta yaşaması konu alınmaktadır. Cadı imgesine olan farklı yaklaşımıyla bu filmde gençlerin çocukluktan çıkarken aile bağları ve özgürlüğü arasında sıkıştıkları girdaba değinilmektedir.





TOEI

ANIMASYON ŞİRKETİ

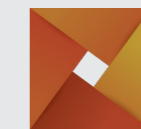
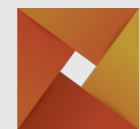


Toei Animation Company Limited, Japonya'da Tokyo'nun Nerima semtinde yer alan bir Japon yerli şirkettir. Şirket resmî kaynaklarca 23 Ocak 1956 tarihinde halka açık olarak kurulmuştur. Şu anda stüdyonun genel CEO görevini yürüten Başkan Kozo Morishita'dır. Şirketin yöneticisi ise Yusuke Okada. Her ne kadar halka açık olarak işletilse de şirketin %40,2'lik büyük bir bölümü kurucu hissedar Toei Company'e aittir. Şirket kayda değer ilk işini 1963 yılında yapmıştır. Bu iş 1965'e kadar sürecek olan "Ookami Shonen Ken" adlı yapımdır. Şirketin ilk uzun soluklu yapımlarından biri olan "Cyborg 009", 19 Temmuz 1964 yılında başlamış ve tamı tamına 36 ciltlik olan bir manga serisi olup, 21 Temmuz 1966 yılında anime filmi olarak hayata geçirilmiştir. Cyborg 009, anime serisi olarak, 26 bölüm şeklinde de yayınlanmıştır. 1979 yılında bu iş tekrar önlerine gelmiş ve 11 ay boyunca, 50 bölüm yayınlayarak seriyi revize etmişlerdir.

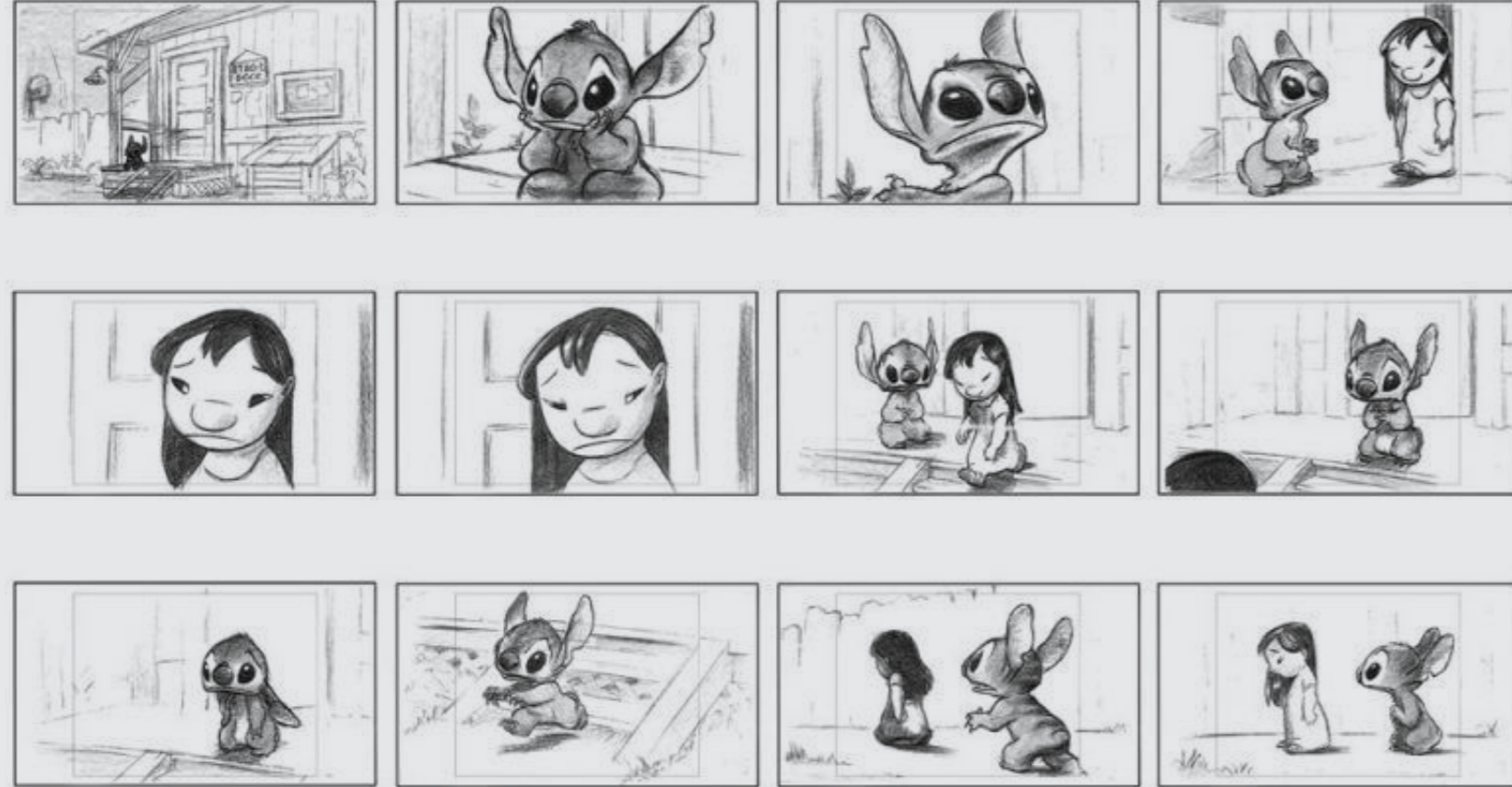
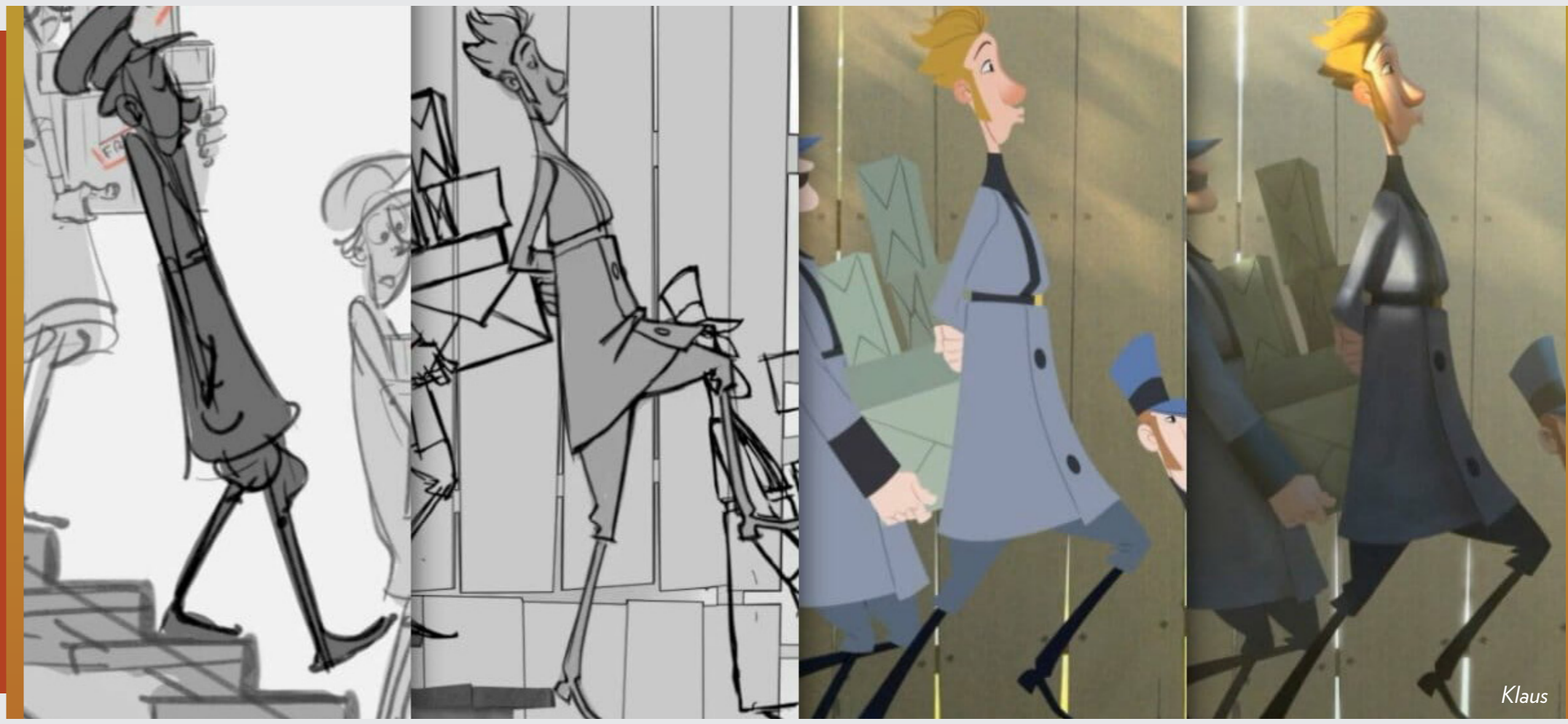
Şirket, birçok Animasyon sanatçısını bünyesinde barındırması sebebiyle 1966 yılından itibaren pek çok seriyi üstlenmişlerdir ve ortalama olarak her yeni yıl da yepyeni 4 seri üstlenmişlerdir. Bu da 1970 yılı itibarıyla her sene ortalama 8 seriyi hayata geçirmeye devam etmek demektir.

Şirketin, içerik üreticilerden gelen bu yoğun taleplere karşılık verebilmesi için muhasebe defterlerini sıkı tutmayı da bilmesi gerekiyordu. Bu sebeple şirketin ilk kuruluş tarihi olan 1 Ekim 1950 yılından sonra, 1956'da yaptıkları bir prosedür revizesi sayesinde, Keita Gotō'nun iktisat bilgisi işe yaramış ve şirket, halka arz edilerek yükseliş dönemine sürüklenecekleri işleri göğüslemeye başlamıştır. Şirketin en vurucu 2 işi ise, Dragon Ball Z (1989-1996) ve Kuzey Yıldızının Yumruğu (1984-1987) olarak Türk izleyicisinin seyir zevkinde yer tutmuştur. Ayrıca bilinen yapımların bazıları da şunlardır: Aziz Seiya (1986-1989), Slam Dunk (1993-1996), Tek Parça (1999-devam ediyor), Denizci Ayı (1992-1997), Dragon Ball Süper (2015-2018), Digimon Macera (1999-devam ediyor), Yu-Gi-Oh! (1998-devam ediyor), Güzel Kompleks (2007), Dünya Tetikleyicisi (2014-2016).

Şirketin çalışan sayısı 2006 yılında 311, 2021 yılında ise 432 olarak kayıtlara geçmiştir. Şirketin hâlihazırda web sitesi ise günde milyona yakın izleyiciyi İngilizce ve Japonca olarak karşılıyor. Bunun haricinde şirketin bütün işleri pek çok dile de çevrilmiş durumda. Eserlerin tamamına yakın bir kısmına Türkçe olarak da muhtelif kaynaklardan erişim mümkün.



ANİMASYONUN YAPIM AŞAMASI



Hepimiz animasyonların büyülü dünyalarına kapılmış, farklı hayal dünyalarına yolculuk etmişizdir. Peki ya bize başka hayal evrenlerinin kapısını aralayan bu animasyonlar nasıl yaratılıyor? Gelin birlikte animasyon evrenini kurmanın adımlarını birlikte inceleyelim.

Animasyon yapımı güçlü bir ekip çalışması gerektirir. Öncelikle işe beyin fırtınası yapılarak başlanır. Burada en saçma görülen fikirler bile ekiple paylaşılır, o fikirlerden ise bir hikâye ortaya çıkarılır. Beyin fırtınası yaparken dikkat edilmesi gereken en önemli şey fikirleri sunmaktan çekinmemektir. Hikâyenin gelişimi için ise öne çıkan bir ana karakter ve onda parlamasını sağlayacak güçlü bir özellik bulunması şarttır.

Daha sonrasında ise senaryo aşamasına geçilir. Elinizde insanlara sunacağınız bir animasyon evreni hikayesi var ve bunu senaryo aşaması ile detaylıca anlatmalısınız. Animatörler bu hayali evreni canlandırırken senaristlerin yazdıklarına göre ilerlerler. Senaryo yazarken dikkat etmeniz gereken filmin uzunluğudur. Filmin uzunluğuna göre kısa ve öz yazılan bir senaryo daha kullanışlı olur. İzleyici kitlesini animasyonun içine çekmek için senaryoya ilgi çekici öğeler eklenmelidir, bu sayede izleyicinin ilgisi korunmuş olur.

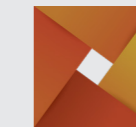
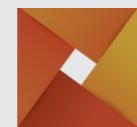
Elinizdeki soyut evreni somutlaştırma aşaması ise konsept sanatçılara düşer. Soyut kavramları görsel dökerek onları somut olarak görebilmemize olanak sağlarlar. Konsept sanatçılarının hazırladıkları çizimler film yapım aşamasında film yapımcılarına referans sağlar.

Animasyonun bel kemiği olarak adlandırılan storyboard aşamasını ise konsept sanatının geliştirilmesi olarak düşünebilirsiniz. Sahneler çizgi roman sahneleri olarak çizilir, tasarlanır, animasyonun zamanlamasını ayarlamaya yardımcı olurlar. Sonrasında ise ön görselleştirme ile filmin görsel planı hazırlanır.

Bu ön aşamalardan sonrasında evreni üretme kısmına geçilir. Üretim kısmı sekiz aşamadan oluşur; Layout, Modelleme, Texture, Aydınlatma, Rigging, Animasyon, Render ve Seslendirme.

Bunları açıklayacak olursak:

Layout kısmında karakterler ve özel efektlerin yer alacağı sahne tasarlanır. Animasyon dizisi için gereken tüm öğeler layout aşamasında ayarlanır. 3D animasyonlarda layout aşaması hikâyenin bir araya getirilmesini sağlar. 3D'de animasyona başlamadan önce kaba bir modelleme şarttır. Layout aşamasında doku ve donanım kısımlarına giriş yapmaya gerek yoktur.



Modelleme Aşaması: Sanat yönetmenleriyle beraber çalışılır. Yapılan tüm modellerin animasyonun görsel stiline uyup uymadığını anlamak için sanat yönetmenleriyle çalışmaları önemlidir. Teknik animatörlere ve geliştiricilere iskelet ve cilt çerçevesi oluşturma konusunda da modellemeciler yardım ederler. Modeller hazır hale geldikten sonra render edilmeden önce son rötuşlar için rig ve texture aşamalarından geçilir.

Texture Aşaması: Animasyonun gerçekliğini arttırmak amacıyla dokular ince ince işlenir. Ter, çamur, kürkler, kırışıklıklar gibi doku detaylarını seyircinin ilgisini çekecek şekilde tasarlarlar.

Aydınlatma Aşaması: Animasyonun canlı gözükmesi için çok önemlidir. Filmin inandırıcılığını arttırmak ve duyguyu seyirciye hissettirebilmek için doğru bir aydınlatma gereklidir.



Modelleme

Tüm bu aşamalardan sonra 3D modeller uzman 3D yazılımları sayesinde kullanılabilir görüntüğe dönüştürülür. Render aşamasından sonra ise karakterlerin dili olacak doğru seslendirmenler seçilir ve animasyon karakterlerinin seslendirmeleri yapılır.

Son aşama olan post prodüksiyonda ise üç kısım bulunur. Bunlar; Compositing, Ses düzenleme ve Video düzenlemesidir. Compositing: Filmlerdeki bütün VFX ve görsel efektler bu teknik sayesinde hazırlanır. Bir compositing uzmanı çekim yapmak için hangi kamera veya lenslerin kullanıldığını bilmek zorundadır. Renk düzenleme, kompozisyonun hangi öğelerle oluşturulacağı, çekimlerin nasıl ayarlanacağı gibi konularla ilgilenirler. Animasyon filmi için bir kompozisyon ayarlamak ve onu yönetmek bu aşamada çalışan kişilerin görevidir.

Ses Düzenleme: Bu aşamaya ses tasarım aşaması da denir. Animasyona ses efektleri eklenerek animasyona işitsel yönden doygunluk katılır.

Video Düzenleme: Son adım olan video düzenleme aşaması, bütün bir çalışmayı kontrolden geçirmek, düzenlemek ve animasyona eklenebilecek son şeyleri ekleyerek animasyon yapım sürecini sonlandırır.

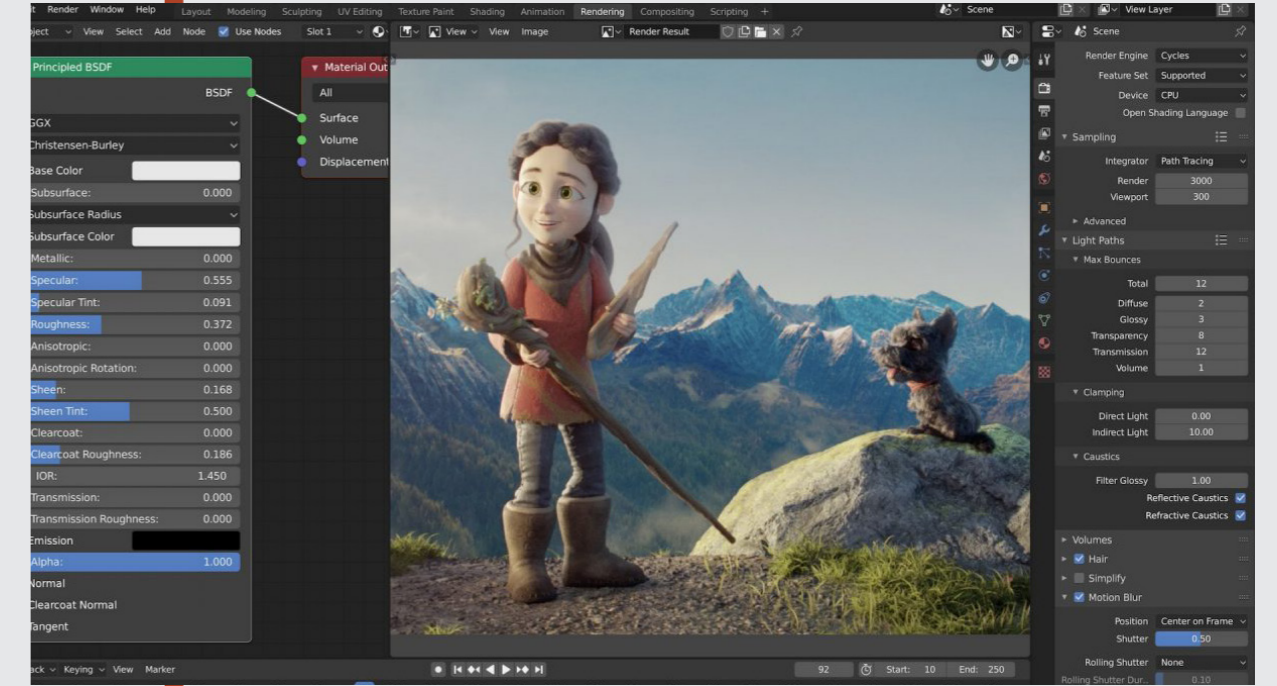
Gördüğünüz üzere animasyon yapım aşaması yorucu ve uzun bir süreci içerisinde barındırır. Hayal gücüyle ve emekleriyle bizi farklı evrenlere yolculuğa götüren insanlar bu süreçleri adım adım uygularlar.

Rigging Aşaması: Nesnelere birbirine bağlayan bir iskelet sistemi kurulması olarak düşünebiliriz. Nesnelerin ve karakterlerin hareketlerini bu iskelet sistemi sayesinde sağlarız. İskelet sistemi kurulduktan sonra animasyon canlandırmaya hazırız.

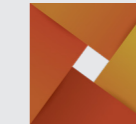
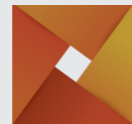
Günümüzde çoğu animasyon CGI (bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü) ile oluşturulur. Animasyon aşamasında karakterlere hayat verilir. Animasyonun barındırdığı duygu ve düşünceler bu aşamada seyirciye aktarılmaya çalışılır. Animasyon kısmında hayal gücü çok önemlidir.



Rigging



Render



2B & 3B DÜNYASI

Haydi gelin sizinle 2B ve 3B dünyasına göz atalım!

İlk olarak 2 boyutun kısaca tanımından başlayalım; İki boyutlu uzay ya da kısaca 2B, içinde yaşadığımız evrenin düzlemsel yansımasının geometrik modelidir. İki boyutlu olan ya da görünen varlıklar sadece genişlik ve yükseklikten oluşan düzlemsel bir yüzeye sahiptirler ve derinlikleri yoktur.

Peki ya 2B modelleme nedir?

2B modelleme ise yani çizimler de sadece en ve boy vardır. Yapılan bu modellerle ile sanal bir ortam oluşturulabilir. Peki bu sanal ortamı oluşturmak için hangi programlara ihtiyaç duyuluyor gelin kısaca bakalım.

2B çizim programları nelerdir?

Adobe Photoshop

Programı 2 boyutlu dijital çizim programları arasında en popüler programlardan bir tanesidir.

Adobe Illustrator: 2 boyut çizim programları arasında vektörel çizim yapabileceğiniz bir programdır. Adobe Photoshop programı ise piksel tabanlı 2 boyut çizim yapabileceğiniz bir programdır. Illustrator programını kullanarak bir çizim yaparsanız oluşturduğunuz görsel vektörel tabanlı olacağı için boyutunu nasıl değiştirseniz değiştirin bozulma meydana gelmeyecektir ancak Photoshop programında piksel tabanlı bir çalışma hazırlayacağınız için çok büyük boyut farklılıklarında bozulmalar meydana gelir.

After Effects: Adobe Systems tarafından geliştirilmiş olan, hareketli grafikler ve görsel efektler oluşturmaya olanak sağlayan bir yazılımdır. Adobe After Effects ile 2 ve 3 boyutlu ortamlarda animasyonlar oluşturulabilir. Animasyonlara görsel öğeler ekleyebildiği gibi yazılar ve infografik videolar yapılmasını sağlayan kapsamlı grafik tasarım programlarından biridir. Genelde film ve dizi efektleri bu program sayesinde oluşturulur.



Clip Studio Paint: Japon bir firmanın geliştirdiği 2d çizim programıdır. Japonya da anime çizimler için çok fazla tercih edilmektedir. Daha çok karakter tasarlamak için kullanılan bir programdır.

Krita: temiz ve esnek bir arayüz tasarımı vardır. Birkaç özelliğine göz atacak olursak; programda yüklü olan 100'den fazla fırça sayesinde çeşitli efektler oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca elinizin titremesini de hesaba katan program geliştiricileri 'Fırça Stabilizatörleri' özelliğini de programa entegre etmiş durumdadır.

TV Paint: Lorraine (Fransa) merkezli TVpaint Developpement SARL tarafından geliştirilen bir 2D boya ve dijital animasyon yazılım paketidir. Bu program ile uzun metrajlı filmler, kısa filmler, TV ve web dizileri yapılmıştır. Birkaç örnek verecek olursak: 1) Denizin Şarkısı, Tomm Moore'un yönettiği Cartoon Saloon'dan 2014 İrlanda Oscar adayı uzun metrajlı animasyon filmi. 2) Adam and Dog, 2011 Amerikan Oscar adayı animasyon kısa filmi.

Autodesk Sketchbook: Hem profesyoneller hem de öğrenciler için tasarlanmış bir çizim programı olarak karşımıza çıkıyor. Sketchbook'un asıl yoğunlaştığı dal teknik çizim oluyor. Bu nedenle Sketchbook genellikle teknik resim yapan mimarlar, mühendisler ve öğrenciler tarafından kullanılıyor. Haydi gelin şimdi 3 Boyut dünyasına göz atalım. 3 boyutlu çizimlerin hepsi en, boy ve derinlik gibi açılardan algılanabilir. Gözle bakıldığı zaman o ortamdaymış gibi gerçeklik hissi verir.



3B modelleme nedir?

Üç boyut modelleme, bir nesnenin herhangi bir yüzeyinin özel bir yazılım aracılığıyla üç boyutlu matematiksel suretini oluşturma sürecidir. Sürecin sonunda elde edilen ürün üç boyutlu model, bu işi yapan kişi ise üç boyut sanatçısı olarak adlandırılmaktadır. Üç boyutlu işleme adı verilen süreçle iki boyutlu bir görüntü üç boyutlu olarak görüntülenebilir. Model, üç boyutlu baskı cihazları kullanılarak fiziksel olarak da oluşturulabilir.

Modeller otomatik veya el yordamıyla da oluşturulabilir. Üç boyutlu bilgisayar grafikleri için geometrik modelleme işlemi heykel gibi plastik sanatlara benzer süreçlerden geçer. Üç boyutlu model üretmek için özel üç boyutlu modelleme yazılımları bulunmaktadır. Bu yazılımlar modelleme uygulaması veya modelci olarak anılırlar.



3B Tasarım

3 boyutlu bir tasarım; animasyonda yer alacak bir karakterin görselleştirilmesinden bir web sitesinde yer alacak sembolün tasarlanmasına, hatta mimari bir projenin 3D bir şekilde çizilmesine kadar geniş bir alanı kapsamaktadır.



2 Boyutlu ve 3 Boyutlu tasarım arasındaki fark nedir?

2 Boyutlunun düz ve yalnızca iki boyuta sahip olmasıdır; 3 Boyutlu tasarım ise derinlik ve dönüşü izin verir. Genel olarak, bunlar bir resim ile heykel arasındaki farkı tanımlar. Bu şekil tasarımlarının çoğu geometride kullanılır.

2 boyutlu tasarım çizim öğelerinin ve ilkelerinin bütünleştirici bir şekilde kullanılması hakkında amaçlı karar vermeyi içerir. İki boyutlu tasarımda, tasarım ilkelerinin anlaşılmasının iki boyutlu bir yüzeye uygulandığı gösterilmiştir. Bu tasarımlar, birlik, çeşitlilik, denge, vurgu, kontrast, ritim, tekrar, oran, ölçek ve şekil/zemin ilişkisi gibi tasarım ilkelerini çizgi, şekil, renk, değer, doku gibi çeşitli görsel unsurlar aracılığıyla ifade eder.

3 boyutlu tasarım fiziksel alan ve malzemelerle etkileşime yöneliktir. Tasarımcı, 3 boyutlu tasarımda derinlik ve mekanla ilgili tasarım prensiplerini anlıyor ve 2 boyutlu tasarımda (birlik, denge, vb.) kullanılan tasarım prensiplerini kütle, hacim, renk gibi görsel unsurlarla ifade ediyor. Işık, form, düzlem, çizgi ve doku. Bu konular toplama, çıkarma ve /veya imalat işlemleriyle incelenmektedir. Üç boyutlu tasarım yaklaşımlarının örnekleri arasında bunlarla sınırlı olmamak üzere, figüratif veya figüratif olmayan heykeller, mimari modeller, metal işleri, seramikler, 3 boyutlu fiber sanatlar /moda ve mücevherler veya diğer vücut süsleme biçimleri bulunur.



2 Boyutlu Tasarım

3 Boyutlu Tasarım

Modeller

3B modeller fiziksel bir varlığı uzay geometrisindeki belirli noktalarla tanımlar. Bu modeller çeşitli geometrik şekillerin birleşimi ile ortaya çıkar. Bütünsel bir sistemde üçgen, çember, doğru ve eğriler kullanılır. Elde veriler bulunduğu takdirde 3D tasarım manuel olarak, simülasyon programı kullanılarak ya da tarama işlemiyle ortaya konabilir.

Modellemede kullanılan birçok değişik teknik vardır. Bu teknikleri gerçekleştirmek için ise birçok yazılım mevcuttur. Cinema 4D, Maya, Blender ve Solid Thinking en yaygın kullanılan uygulamalardır. Bunların yanında mühendislik tasarımlarında yoğun olarak kullanılan AutoCAD, SolidWorks ve Rhino programları da 3D tasarım için kullanılmaktadırlar. Daha karmaşık yapılar ise birden fazla sistemi kullanarak ortaya modeli koyar. Aynı modeli hem eğri hem doğru hem de çokgen kullanılabilir.



PIXAR

Pixar, 1979 yılında Emerville'de kurulmuş bir çizgi film stüdyosudur. Faaliyet alanı, bilgisayar animasyonu ile ilgili her şeyi kapsar.

Stüdyo bugüne kadar 23 Akademi, 10 Altın Küre ve 11 Grammy ödülü kazanmıştır. Pixar Animation Studios, 1986 yılına kadar "The Graphics Group" olarak adlandırıldı ve sahibi George Walton Lucas Jr.'a aitti. 1986 yılında 10 milyon dolar karşılığında Steve Jobs tarafından satın alınmıştır. Şirketin yeni sahibi Alvy Ray Smith III'ü şirketin başına atadı ve şirkete Pixar adını verdi. Ancak bundan sonra ilk logosunu aldı. Ocak 2006 yılında 7,4 milyar dolar karşılığında Disney'e satılmıştır.

Pixar, bugüne kadar 21 uzun metrajlı filmin yapımını üstlendi. İlk film Oyuncak Hikâyesi (1995) son film ise (Turning Red) Kırmızı'dır.

Anlam ve Tarih:

İlk amblem, kenarlarında geniş çerçeveler ve ortasında yuvarlak bir delik olan kare şeklindedir. Adı ise 'Eğimli Eğimli Kare.' idi. Aynı zamanda, BSD kısaltması, UNIX ailesinin işletim sistemleri olan Berkeley Software Distribution ile ilişkilendirilmiştir.

Görüntü, Pixar grafik bilgisayar tasarımlarına dayanıyordu. Geometrik şeklin altındaki yazıt John Lasseter tarafından oluşturulmuştur. Stevens Titling yazı tipini modernize etmek için alışılmadık bir alet kullandı, bir taş kesme makinesi.

1994 ve Günümüz:

Toy Story karikatürünün çekimleri sırasında, şirket eski kare amblemini terk etmeye karar verdi. İki satırlık "PIXAR ANIMATION STUDIOS" yazısı ticari marka oldu. Bu sürümün geliştiricisi Pete Docter'dır.

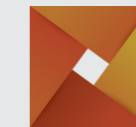
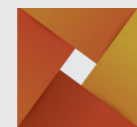
Amblem:

Bazı logolarda Pixar maskotu bulunur: Luxo Jr. Masa lambası. Aynı adı taşıyan kısa karikatürden. Başlıktaki "I" harfinin yerini alır. Film stüdyosunun 20. ve 25. yıldönümüne adanmış yıldönümü amblemleri de vardır.

Yazı Tipi ve Renkler:

Pixar'ın kurumsal kimliğinin özü, uzun serifli Charlemagne Std-Bold'dur. Resmi renk siyah ve beyazdır, ancak gri lambalı ve mavi arka plana sahip logolar yaygın olarak kullanılmaktadır.

HIKAYESİ
HIKAYESİ
HIKAYESİ
LOGO
LOGO
LOGO



OTTAWA ULUSLARARASI ANİMASYON FESTİVALİ

Ottawa Uluslararası Animasyon Festivali, her yıl Kanada'da gerçekleşen bir animasyon film ve medya festivalidir. Ottawa, 1975'te kurulmuş ve ilk festivalini 10 -15 Ağustos 1976'da gerçekleştirmiştir. Başlangıçta Kanada Film Enstitüsü tarafından bienal olarak ve International Animated'in iş birliği ile düzenlendi. Film Derneği, Festival organizasyonu artık CIF'inin elinde. 2005 yılında bienalden yıllık bir festivale taşındı. Bugün festival Kuzey Amerika'daki en büyük animasyon festivali olarak kabul ediliyor ve her eylül ayında festivale düzenli olarak 25.000'den fazla katılımcı çekiyor.

Ottawa Uluslararası Animasyon Festivali'nin Kuruluşu;
Ottawa Uluslararası Animasyon Festivali 1975, Kanadalı animasyon dünyasındaki çeşitli figürler tarafından, en önemlileri Bill Kuhns, Frederik Manter, Prescott J. Wright, Frank Taylor ve Kelly O'Brien tarafından kuruldu. Kanada Ulusal Film Kurulu, Radio Canada, CBC Television ve CinémaQuébécoise gibi birçok Kanadalı film ve medya kurumu da festivali bugünkü haline gelmesinde temel bir rol oynadı.

Kanada'nın ulusal başkenti Ottawa, zaten güçlü film kültürü nedeniyle, NFB'nin ve Kanada'nın ilk animasyon stüdyolarının çoğunun eski evi olması nedeniyle ev sahibi şehir olarak seçildi. Ek olarak, Ottawa (o sırada) ünlü Kanadalı animatör ve film yapımcısı Norman McLaren'in eviydi ve animasyon alanına katkılarından dolayı festivalin ilk Onursal Başkanı olarak tanınmaya devam etti.

Ottawa, 1984 yılında, yerleşmeden önce Toronto ve ardından Hamilton, Ontario'na taşındığında kısa bir yer değişikliği yaşadı. 1990'da Ottawa'da, o zamandan beri kaldığı yerde, 1999'da festival ofisinde bir yangın çıktı ve geçmiş yıllara ait birçok dosyanın kaybolmasına neden oldu. Yine de festival gelişmeye devam etti. 1997'de Ottawa Uluslararası Öğrenci Animasyon Festivali (SAFO) kuruldu ve daha büyük OIAF için alternatif yıllarda düzenlendi. 2005 yılında Ottawa Festivali bienalden yıllığa geçti ve bu nedenle öğrenci kategorileri ana festivalin bir parçası oldu.

2002'de festival, başlangıçta Televizyon Animasyon Konferansı olarak adlandırılan ve şimdi sadece Animasyon Konferansı veya TAC olarak bilinen iş konferansı bileşeninin prömiyerini yaptı. Animasyon konferansı festivalle eş zamanlı olarak yürütülüyor ve genel halktan çok endüstri profesyonellerini hedefliyor ve animasyon endüstrisindekilere meslektaşları ile ağ kurma fırsatı sunuyor.

Ottawa, 1984 yılında, yerleşmeden önce Toronto ve ardından Hamilton, Ontario'na taşındığında kısa bir yer değişikliği yaşadı. 1990'da Ottawa'da, o zamandan beri kaldığı yerde, 1999'da festival ofisinde bir yangın çıktı ve geçmiş yıllara ait birçok dosyanın kaybolmasına neden oldu. Yine de festival gelişmeye devam etti. 1997'de Ottawa Uluslararası Öğrenci Animasyon Festivali (SAFO) kuruldu ve daha büyük OIAF için alternatif yıllarda düzenlendi. 2005 yılında Ottawa Festivali bienalden yıllığa geçti ve bu nedenle öğrenci kategorileri ana festivalin bir parçası oldu.

2002'de festival, başlangıçta Televizyon Animasyon Konferansı olarak adlandırılan ve şimdi sadece Animasyon Konferansı veya TAC olarak bilinen iş konferansı bileşeninin prömiyerini yaptı. Animasyon konferansı festivalle eş zamanlı olarak yürütülüyor ve genel halktan çok endüstri profesyonellerini hedefliyor ve animasyon endüstrisindekilere meslektaşları ile ağ kurma fırsatı sunuyor.

Bugün OIAF büyümeye devam ediyor ve festival dünyasında hem ticari hem de bağımsız projeleri birbirleriyle rekabete sokma uygulamasıyla tanınıyor, bu strateji geniş bir stil ve format yelpazesine yol açan bir stratejidir. OIAF, geleneksel olarak çizilmiş animasyon filmleri, bilgisayar grafikleri ile yapılan animasyonlar ve daha yakın zamanda sanal gerçeklik kullanılmıştır.

Son Birkaç Yılın Büyük Ödül Kazananları;

- 2019- En İyi Özellik: On-Gaku: Sesimiz- Kenji Iwasawa (Japonya)
- 2019- En İyi Kısa: Neyi Bilmiyorum- Thomas Renoldner (Avusturya)
- 2018- En İyi Özellik: Bu Muhteşem Kek! - Emma de Swaef, Marc James Roels (Belçika)
- 2018- En İyi Kısa Film: Solar Walk- Réka Bucsi (Danimarka, Macaristan)
- 2017- En İyi Film: The Night Is Short, Walk on Girl- Masaaki Yuasa (Japonya)
- 2017- En İyi Kısa Film: Çirkin- Nikita Diakur (Almanya)
- 2016- En İyi Film: Louise en Hiver - Jean-François Laguionie (Fransa / Kanada)
- 2016- En İyi Kısa Film: J'aime les filles - Diane Obomsawin (Kanada)



ÇİZGİ ROMAN *NEDİR?*



Çizgi roman, bir hikâyenin anlatılış tarzında daha çok çizgilerden ve resimlerden yararlanan bir çizim sanatıdır. Bu çizimler; dergi, kitap, gazete gibi basılı ortamlarda okuyucu ile buluşturulmaktadır.

Çizgi romanlarda, hikayelerden farklı olarak çizimler üzerinden anlatımlar gerçekleşmektedir. Fakat konuşma balonları içerisinde yazılan yazılar da çizgi romanlarda yer almaktadır. Bu durum, çizgi romanlarda resim ve yazıların bir bütün olarak ortaya konduğu düşüncesini oluşturmaktadır. 1896'da gazete bandı olarak yayımlanan Richard Fenton Outcalt'ın "The Yellow Kid" (Sarı Çocuk) eseri, çizgi romanın ilk örneği olarak kabul edilir.

TÜRKİYE'DE ÇİZGİ ROMANIN GELİŞİMİ

Türkiye'de ilk yayınlanan Amerikan çizgi romanlarıdır. Bunlar süper güç konusunu ele alan çizgi romanlardır. 1955-1975 yıllarında Türkiye'de çizgi romanın altın çağı olarak adlandırılmıştır. O zamanlarda çizgi maceralar, günlük gazetelerin sayfalarında yer almaktaydı. Daha sonra ise bir araya getirilip çizgi romana dönüştürülmüştür. Ayrıca karikatüristler de süreli yayınlara geçerek karikatür kültürünün de gelişmesinde etkili olmuştur. Günlük sayfalarda gelen bu popülerlik, çizgi roman ve karikatür kültürüne hem maddi hem de manevi yönden avantaj sağlamıştır. Çizerler de bu avantajı kendilerini geliştirmek için kullanmışlar. Böylece çizgi romanın ülkedeki varlığı, olumlu bir yönde ilerlemiştir.

Türkiye'deki ilk çizgi roman örneklerinden birkaçı: Kaan, Karaoğlan, Tarkan, Malkoçoğlu, Kara Murat, Abdülcanbaz çizgi romanlar ortaya çıkmıştır. Sezgin Burak'ın Tarkan'ı diğer ülkelerde ilgi odağı olmuştur.



GAWX ART



Konumuz Gawx Art youtube kanalı, başrolümüz ise Gawx. İsminin gerçekten Gawx olup olmadığını bilmiyorum neyse ki bizim işimiz sanat. Öncelikle ürettiği youtube içeriklerinin ortak noktası olan bir konudan bahsedeceğim. "eşsiz kurgu stili".

Bu Meksikalı delikanlının öyle bir kurgu yeteneği var ki animasyon bilgisini de işin içine kattığında sıklıkla imkansız videolar yaratıyor. Pürüzsüz kamera hareketleri, hızlı ama anlamlı geçişler, kaliteli kompozisyonlar ve senaryo ile birleşerek insan anında içine çekiyor. Daha henüz 19 yaşındaki sanatçımızın kurgu, çizim ve tasarım yetenekleriyle beslediği youtube kanalı 2 milyon aboneye dayandı bile. Biraz da video konularından bahsedelim.

Videoları birkaç başlık altında toplayabiliriz. Tabii ki en başta çizim ve boyama videoları gelse bu videolar farklı türlerde karşımıza çıkıyor. Örneğin meydan okumalar. Meydan okuma derken başkalarına karşı değil kendine karşı. Bir resmi onlarca farklı tarzda yapmak, 10 saniyede yapmak, boya kullanmadan yapmak gibi. Kısacası sınırlarını zorlamayı seviyor ama sadece kendini düşünmüyor izleyicileri için bir sanat atölyesinin içerisindeymiş gibi 'nasıl yapılır' videoları da çekiyor.

En çok ilgi çeken video konularından biri de özelleştirme videoları. Özelleştirme derken? Bir gün telefonunu, bir gün ceketini bir gün oyun konsolunu ve daha nice eşyasını kendi tarzında boyuyor ve çok havalı ve kaliteli ürünler ortaya koyuyor. Bu konudaki başarısının bir kanıtı da markaların kendi ürünlerini reklama amacıyla Gawx'a boyaması için göndermesi. Ayrıca yine Gawx tarzında birkaç vlogda bulunuyor. Demem o ki izleyin güzel, keyifli.



KIZGIN PANDA

Grafiti; ülkemizde önyargıyla yaklaşılan bir sanattır. Ülkemize Almanya'dan gelen Türkler tarafından bu kültür getirilmiştir. Günümüzde ise hâlâ bu önyargı devam etse de yeni nesille birlikte bu yargıların yavaşça azaldığı görülüyor. Ülkemizden de birçok grafiti sanatçısı çıkıyor. Bunun en iyi örneklerinden birisi de elbette "Leo Lunatic", namı diğer "Kızgın Panda."

Grafiti yapmadan önce moda tasarımcısı olan Instagram hesabında 'Leo Lunatic' olarak bilinen İbrahim Kurtuluş; çocukluğundan beri resim çizmeyi çok sevdiğini ve grafitiye karşı olan merakının küçükken izlediği "Beat Street" filmiyle başladığını belirtti. Sanatını duvarlara çizip insanların görmesini sevdiğini belirten Leo'nun özellikle Kızgın Pandası çok sevildi. Daha 27 yaşında olmasına rağmen 2013 yılında The Guardian Gazetesinin seçtiği en iyi 15 grafiti sanatçılarından birisi oldu.

14 yıldır grafiti yaptığını belirten Leo, bu sanatı ne kadar sevse de zorluklarının da olduğunu belirterek bazen izinsiz duvar boyadığı için polislerle başı belaya girdiğini fakat artık insanların bu sanatı sevdiğini ve izin vermekle birlikte ona grafiti yapması için ücret bile verenlerin olduğunu söyledi.

Kızgın Panda'nın şehre karşı olan kızgınlığını ifade ettiği, insanların mutsuz olması, monoton ve gri hayatlar yaşamasına da tepki gösteren Leo; son olarak, hayalinin pandaların içinde bulunduğu hayvanat bahçesinde bir panda çizmek olduğunu söyledi. "Bu panda diğer pandalar gibi kızgın değil mutlu olacak."



Ayten ALPARSLAN



OYUN İNCELEMESİ

DETROIT BECOME HUMAN

Quantic Dream stüdyosu geçmişte çıkardığı Heavy Rain ve Beyond: Two Souls oyunlarıyla oyun endüstrisinde önemli bir yer edindi. Animasyon ve hikâye kalitesinin haricinde oyun severlerin kalbinde Quantic Dream'in yer tutmasının sebebi oyun içi seçim bazlı yolların bulunmasıdır. Son çıkardıkları Detroit: Become Human oyununda seçim özelliği çok başarılı bir şekilde uyarlanmıştır.

Detroit: Become Human 25 Mayıs 2018 tarihinde PlayStation 4 için, 2019 yılında ise Microsoft Windows için piyasaya sürüldü. Neo-Noir gerilim türünde bir interaktif drama oyunu olan Detroit: Become Human, Quantic Dream stüdyosunun kurucusu ve co-CEO'su olan David Cage tarafından yazıldı ve yönetildi.

2018 yılında Detroit'te geçen ana hikâye;

Cyberlife şirketinin geliştirdiği androidlerin insan yaşamına homojen bir şekilde entegre olmasıyla başlıyor. Bir süre sonra androidlerin yaşıyor gibi davranmaya başlaması ile işler kontrolden çıkıyor. Bu noktada üç karakterle tanışıyoruz: Kara (Valorie Curry), Connor (Bryan Dechart) ve Markus (Jesse Williams). Kara hem çocuk bakıcısı hem de hizmetçi olarak üretilmiş AX400 model bir androiddir. Markus yaşlı bakımı için pazarlanmış RK200 model bir androiddir. Connor ise RK800 serisinin ilk prototip dedektif asistanı olan bir androiddir. Her birinin hikayesi, etraflarındaki dünyaya olan bakış açıları ve motifleri farklı olarak eş zamanlı ilerleyecek şekilde oyuncuya sunulmuştur. Kara'nın hikayesi aile içi şiddetten kurtardığı Alice (Audrey Boustani) adlı kız çocuğu ile Kanada sınırına ulaşmaya çalışırken yaşadığı zorlukları konu alıyor. Markus'un hikayesi Carl Manfred (Lance Henriksen) adında yaşlı bir ressamı, oğlunun fiziksel ve psikolojik şiddetinden kurtarmak için yaptığı fedakârlık sayesinde yaşamaya başlaması ve bunun ardından Jericho adı altında kurduğu, yaşayan androidler için sığınma evindeki android bireyleri ve ayrımcılığa karşı yaptığı operasyonları anlatıyor. Connor'un hikayesi de asistanlık yaptığı dedektif Hank Anderson (Clancy Brown) ile olan ilişkisiyle şekilleniyor. Geleneksel yöntemlerle geleneksel olmayan bir android krizi soruşturması yürütürlerken Connor, karşılaştığı olayların seçim yolunda yaşamayı veya yaşamamayı seçebiliyor.

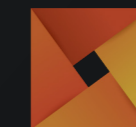
Detroit: Become Human'in ana hikayesi Heavy Rain ve Beyond: Two Souls kadar net bir sona sahip olacakmış gibi gözükse de seçimlerin akıbeti bütün oyunu dalgalandırmaktadır. En açık örneği olarak oyunun demo versiyonunda da sunulmuş olan "The Hostage" sekansında oyuncunun Connor karakteriyle bulabildiği bütün deliller ve saldırgan androidle girdiği diyalogdaki bütün yaklaşım biçimleri, Dedektif Hank Anderson'ın Connor'a yaklaşım biçimini etkiliyor. Bu duruma benzer bir durumu Toby Fox tarafından yaratılan Undertale oyununda da görüyoruz: doğru seçimlerle pasifist bir yol önümüze çıkarken, yanlış seçimler bizi soykırım yoluna sokmaktadır. Ancak Undertale'de üç farklı yol varken Detroit: Become Human için yazılmış yaklaşık altı bin sayfalık seçim yolu senaryosu bulunmaktadır. Bu kadar seçim yolunu oyunculara sunabilmek için Quantic Dream stüdyosu yaklaşık iki yıl süren bir çalışmanın sonucunda yeni bir oyun motoru üretmiştir. Bu oyun motoru, oyun içi seçimleri sekanslara sokmanın yanı sıra render, grafik kalitesi ve ışıklandırma konusunda da oyun endüstrisi için büyük bir yol kat etmiştir. Motion Capture teknolojisinin Detroit: Become Human için Quantic Dream stüdyosu tarafından tekrar kullanıldığını görüyoruz. 250 Aktör ve aktris toplam 513 karakteri canlandırdı, çekimleri bir yıldan fazla sürdü. 100 günlük performans çekimi ve 250 günlük vücut çekiminin sonucunda 37.000 tane animasyon elde edildi.

Bir oyunu güzel yapan belli başlı özelliklerden biri de müzikleridir. Detroit: Become Human'in üç baş karakterinin de hikayesi özgün ve bu hissi oyuncuya daha iyi verebilmek için her bir karakterin müziğini farklı bir besteci yazmıştır. Connor'ın müziklerini Nima Fakhara, Kara'nın müziklerini Phillip Sheppard, Markus'un müziklerini John Paesano bestelemiştir.

Detroit: Become Human konusuyla, grafikleriyle, akıcılığıyla ve daha birçok özelliğiyle hikâye bazlı 3D oyunlar arasında yüksek bir mertebeye ulaştı. İnsan üretimi robotların bilinçlenmesi, ırkçılık, eşitlik arayışı, aile içi şiddet, tabu-aşk, polis yozlaşması gibi aslında günümüz sorunlarını ve kaygıları ele alındığı için bu oyunu herkesin oynaması veya tecrübe etmesi güzel bir deneyim olacaktır.

DETROIT

B E C O M E H U M A N™



EVREN

FALLOUT

Bu yazıyı okumadan önce “güvenilir Vault 13 mataranızdan bir yudum alın” ve arkanıza yaslanın çünkü “War, war never changes” sözünü beyninizin hücrelerine kazıyacak Fallout evrenini ele alacağız. Fallout evreni her ne kadar 22. ve 23. yüzyıllarını sunsa da bize 1950 ve 1960 yıllarını teknoloji ile harmanlayarak (StarTrek evrenini düşünün) kendi hikayesini anlatıyor.

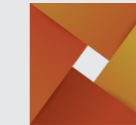
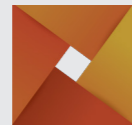
Gelelim Fallout evreni içinde ne barındırdığına; 2050 yıllarında süper güç Çin, Alaska’yı dünya üzerindeki petrol ve uranyum bitmesi sebebi ile işgal eder ve dünya savaşı başlar. Amerika ise karşılık için Kanada’yı istila eder ve Kanada’nın bütün kaynaklarını sömürür ve böylece iki süper güç arasında nükleer bir savaş başlar, her gün başka şehirde nükleer bomba patlarken, Amerika yer altına “Vault” olarak adlandırılan yer altı şehirleri inşa eder fakat bundan yararlananlar şanslı kesim olur ve efsane böylece başlar.

İlk oyunun 1997’de piyasaya çıkması ile piyasada olan birçok rol yapma oyunun arasında

kalacakken, kendine has tarzı ve fütüristik öğeleri ile kendini ön plana atmış ve bir klasik haline gelmiştir. İlk oyundan 2001’deki Fallout Tactics: Brotherhood of Steel’e kadar Black Isle Studios yaparken, şirket girdiği ekonomik kriz ve en önemli adamlarını başka oyun firmalarına kaptırınca şirket kapandı ve hakları Micro Forté ve 14 Degrees East’e geçince oyun Playstation platformuna geldi. Playstation’a gelince ise 2008 yılında Fallout 3’ün yapılması, 90’larda Terminator filminin yapımcılığını üstlenen ve 1994’te The Elder Scrols Arena role play oyunu ile piyasada adını sanını duyuran Bethesda Softworks’e geçti ve seri asıl başarısını Bethesda’nın sayesinde yaptı. Hatta Fallout 3 hala serinin en yüksek Metacritic puanına sahiptir. (91 puan) Oyunun ara sayılan (devam niteliği taşıyor bambaşka bir hikâye) ama oyuncular için ana oyun olarak kabul edilen Fallout: New Vegas, Bethesda adı altında çıksa da yıllar sonra tatlı-acı bir tesadüfle Black Isle Studios’un batma sebeplerinden birisi olan Obsidian Entertainment’in geliştirmesi ile piyasaya sürüldü ve 2010 yılında ödülleri sildi süpürdü. 2015’e geldiğimizde ise döneme yine bir yenilik katarak oyunun 4’üncüsü çıktı.

Yıl 2018’e geldiğinde ise geleneksel çizgisinden çıktı ve daha çok multiplayer gibi bir şekle büründü.

Teknik olaylardan bahsettikten sonra kendi deneyimlerimden bahsedeceğim. Son oyun olan 76’yı bitirmedim. Fallout öyle aslında; “ya biraz iki adam vurup çıkayım.” gibisinden bir oyun değil, oyunun hikayesini, çevre ile girdiğiniz diyalog ve keşfedeceğiniz ortam da önemli. Özellikle 3 ve New Vegas’da oyun sizi yönlendirmiyor, siz oyunu keşfetmeniz için çaba harcamanızı istiyor. Oyun bir süre sonra olay örgülerini takip ederken sizi yoruyor olsa da zamanın nasıl geçtiğini asla anlayamayacaksınız. Bu zamana kadar Fallout gibi bir oyunun dizisi nasıl çıkmadı bunu hayretle kendime soruyorum çünkü oynamak saatleri aşıyorsa, dizisi de bir 2-3 sezon gider bile. Fallout’un oyuncuya kattığı başka bir şey ise teknik bilgi ve savaş anındaki strateji. Uzun lafın kısası, bu oyunu oynamadan benim dediklerim az kalıyor. Fallout’u oynayın ve oynatın.



Dark Souls'dan daha fazlası

ELDEN RING

George R. R. Martin Etkisi

George R. R. Martin tarafından yazılan oyunun hikayesi, oyuncuların diyaloglar ve eşsiz manzarasıyla keyifli bir vakit geçirmesini sağlar. Önceki Souls oyunlarındaki gibi trajik hikayeler ve gizemleri ile birçok kişiyi oynamaya çağırır. Savaş mekanikleri önceki FromSoftware oyunları kadar amansız mücadeleden hoşlanan türün meraklılarını fazlasıyla tatmin etmektedir. Küçük oynanış ayarlamaları oyunu kolaylaştırıp birçok oyuncunun maruz kaldığı huzursuzluk hissini azaltmaktadır.

Bu değişikliklerden biri de oyuncuların sağlık veya mana eşyalarını yenilemek için dinlenmeye ihtiyaç duyma sıklığını ortadan kaldırıp aynı düşmanlarla tekrar tekrar savaşma gerekliliğini azaltmasıdır.

Açık dünyası göz önüne alındığında aynı geniş alanlarda birden çok kez savaşmak sıkıcı hale gelebilmektedir ancak dövüşleri tekrar etme tehdidi, Souls oyunlarını benzersiz kılan bir oyun unsurudur. Canın düşük olmasına rağmen ilerlemeye karşı iksir ihtiyacını artırmak, tehlike hissini artırmaktadır bir sonraki alana kumarla geçerek başarı hissini ona katlar.



Karakter Sınıfları ve Esnek Oynanış

Önceki Souls oyunlarında, oyuncular oyunun başında bir uzmanlık seçip daha sonra istatistikler ve yetenekler tarafından kısıtlanırlardı ama Elden Ring Ashes of War kullanarak silahları üzerindeki etkileri değiştirmelerine olanak tanır ve oyunculara mevcut durumlarından hoşlanmazlarsa oyunun stillerini ayarlama şansı verir. Ashes of War, silahlar arasında serbestçe değiştirebilmesini sağlar, bu da belirli dövüşler için ayarlama yapmayı kolaylaştırıp önceki oyunlarda bulunmayan bir esneklik eklemektedir.

Oyuncular savaşta yardım etmeleri için ruhları ve spektral düşman formlarını çağırabilirler. Bu da imkânsız bir savaşı sadece bir hız meselesine dönüştürebilir ve özellikle her zaman kendi başına ayakta kalamayan solo oyuncular için çok kullanışlı bir hale getirir.

İstila Sistemi

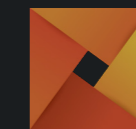
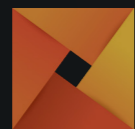
Lands Between çevresinde, gözden kaçabilecek potansiyel tehlikelere veya güzelliklere işaret ederek yararlı ipuçları sağlar ancak bu, Souls hayranlarının sorun yaşayabileceği başka bir değişiklik olan 'İstila Sistemi'ni gündeme getirir. Yine bu özellik, FromSoftware oyunlarını bu kadar farklı kılan şeyin bir parçasıdır. Bazıları için istenmeyen bir durum olsa da işgal tehdidi diğerleri için hoş bir heyecandır. Bloodborne'e benzer şekilde, bu oyunun istila sistemi yalnızca oyuncunun bir Taunter's Tongue kullanmayı seçmesi veya iş birliği modunda takım oluşturması durumunda mümkündür. Dark Souls'taki istila sistemlerinden bu değişiklik hakkında birçok kişi öfkesini dile getirirken, bu oyunlarda sadece çevrimdışı oynayarak istilalardan kaçınmanın mümkün olduğu unutulmamalıdır. Oyun; notların, kan lekelerinin ve oyuncu hayaletlerinin çevrimiçi etkileşimini kaybetmeden, insanların istenmeyen ziyaretçiler tarafından saldırıya uğramaktan kaçınmasını sağlamaktadır.



Grafik ve Ses Tasarımı

Elden Ring, diğer güncel nesil oyunlar gibi inanılmaz grafik ayrıntılarla herkes tarafından beğenilemeyebilir ancak Lands Between'in önceki Souls oyunlarından daha parlak bir renk paletini kullanması Bloodborne kadar boğucu veya his yaratmamaktadır ancak oyun ufka uzanan ve keşfetmeniz için bekleyen nefes kesici manzaralarla ortam çeşitliliğine sahiptir. Rüzgârlı tarlalar, ara sıra yağmur fırtınaları ve gökten çakan şimşekler, bir gece ve gündüz döngüsüyle birleşerek Lands Between'i canlı hissettirmeyi başarmaktadır.

Oyun müziklerini, oyuncular ortam gürültüsünü ve yarı sessizliği dinleyerek geçirmektedirler. Buna rağmen, oyundaki bazı sesler inanılmaz derecede etkili olmuştur. Başlangıç alanının yakınında bir uçurumun üzerinde dururken, oyuncular uzakta ürkütücü uluma ve inilti duymaktadırlar. Arazi ve bölgeyi keşfetme zamanı geldiğinde sesler endişe hissini artırmaktadır. Sonunda, oyuncular karanlığa dönüşen karanlık bir çukur keşfederek tüyleri diken diken eden iniltilerin derinliklerinden yayıldığını fark etmektedirler. Çukurun etrafındaki kan lekeleri ve inlemeler yüzünden bazı oyuncular aşağı atarken, bazıları ise yoluna devam ederler.





Oyun İncelemesi

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

PUBG yani PlayerUnknown's Battlegrounds ilk olarak 21 Aralık 2017 tarihinde piyasaya sürüldü. Oyuncuların o kadar ilgisini çekti ki erken erişim döneminde 28 milyondan fazla sattı. Gelin hep beraber PUBG'nin o büyüğü dünyasından biraz bahsedelim

Oyuna maksimum 100 kişi kapasiteli bir uçakta başlıyoruz ve savaş alanı olacak adanın çeşitli bölgelerine paraşütle iniş yapıyoruz. Birbirinden farklı onlarca silah ve mühimmat bizi karşılıyor. Amacımız ise oyunda canlı olarak kalan son kişi veya takım olmak. Rekabet açısından muazzam bir hedef. Ama tabii ki her oyunda olduğu gibi PUBG'nin de kendine göre zorlukları var. Özellikle bu oyunu çok iyi oynamak, gelene geçene headshot atmak pek işe yaramıyor. Çünkü oyunda her seferinde uygulamanız gereken farklı farklı taktikler var. Ne de olsa çorba parası kolay kazanılmıyor.

Evet sıra geldi en can alıcı noktamız olan görsel efekt konusuna. PUBG gerçekten görsel efekt konusunda fazlasıyla başarılı. Silahların görünüşleri, karakterimizin dış görünüşü, savaş alanlarındaki patlama, tahribat gibi unsurlar gerçekten başarılı. Fakat oyunumuzun bir sıkıntısı var ki bizi çok çok derinden yaralıyor. 'Her oyunda sıkıntı olabilir ne olacak yani' diyebilirsiniz fakat bu sıkıntı oynanış açısından gerçekten biz oyuncuları çok üzen bir detay. Oyunun içinde bazı bölümler veya haritalarda zamansız bir şekilde optimizasyon sorunu ile karşılaşabiliyoruz. Öyle ki PUBG sırf bu sorunu yüzünden birçok kez oyuncu sayısı bakımından düşüş yaşadı ve yükselişini kaybetti. Lâkin hala tabiri caizse oyunun delisi olan oyuncu sayısı oldukça fazla. Onlar görsel olarak ne kadar zarar görürse görsün oyuna hiçbir zaman sırt çevirmedi.

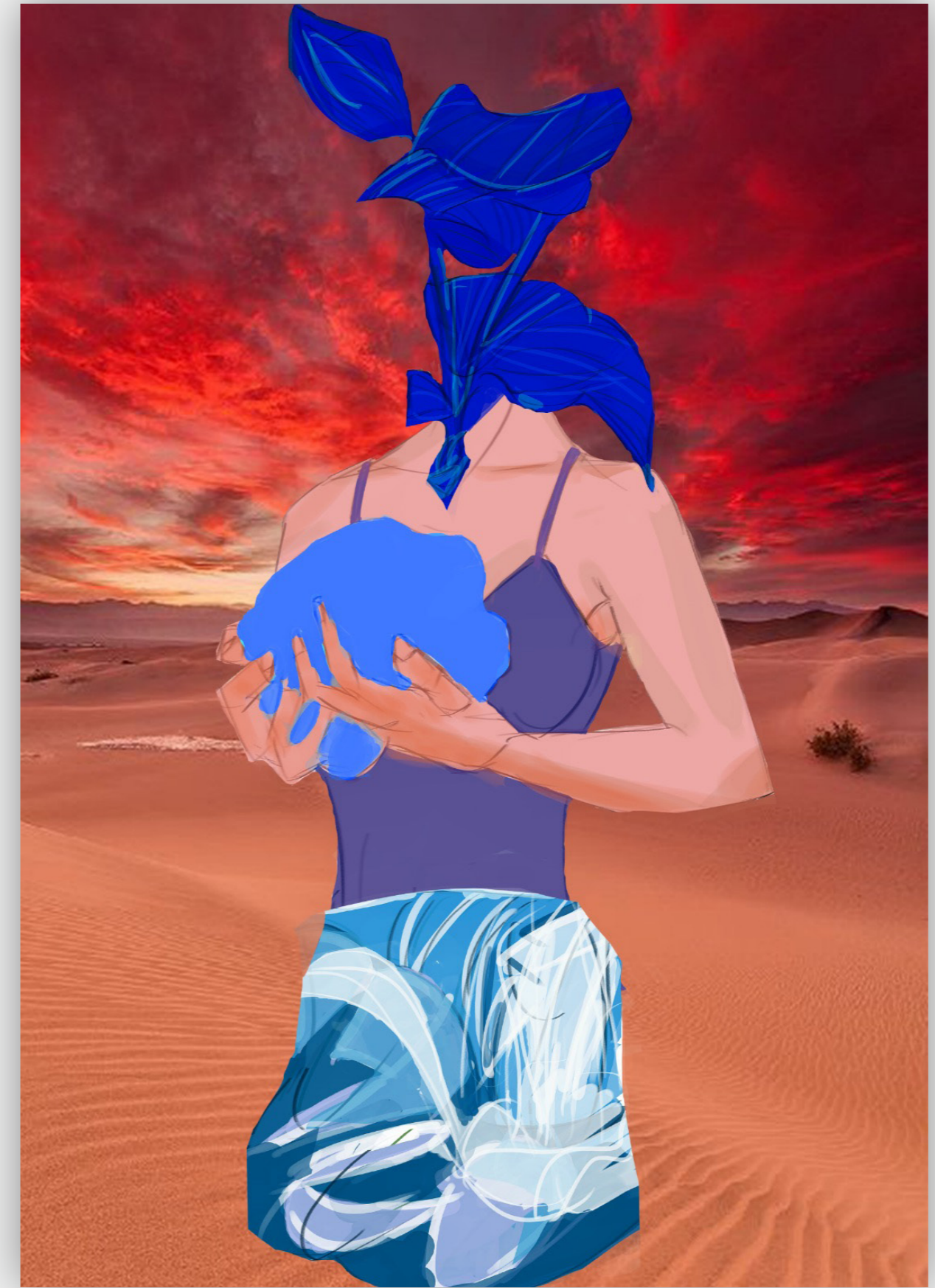
Yazımızın sonuna gelirken şunları unutmamakta fayda var. PUBG oynamak için özellikle oyun oynayacağımız bilgisayarımızın gerçekten dönemin ortalama üstü parçalara ihtiyacı olacak, tabii ki oyunu yüksek fps ve yeterli akıcılıkta oynamak istiyorsak. Eğer bunları karşılayamayacağınızı düşünüyorsanız yine aynı şirketin çıkarmış olduğu mobil oyun olan PUBG Mobile'i deneyebilirsiniz. İyi eğlenceler 24 Kare okuyucuları.



■ Bizden, size ■ birkaç kare ■



AYTENALPARSLAN



ASLI ERENER



ECE SUYARAR



ECE YILMAZ



ESMANUR KYAK



HANDE HATİCE YILMAZ



HATICE DUMAN



HÜMEYRA BAYUK



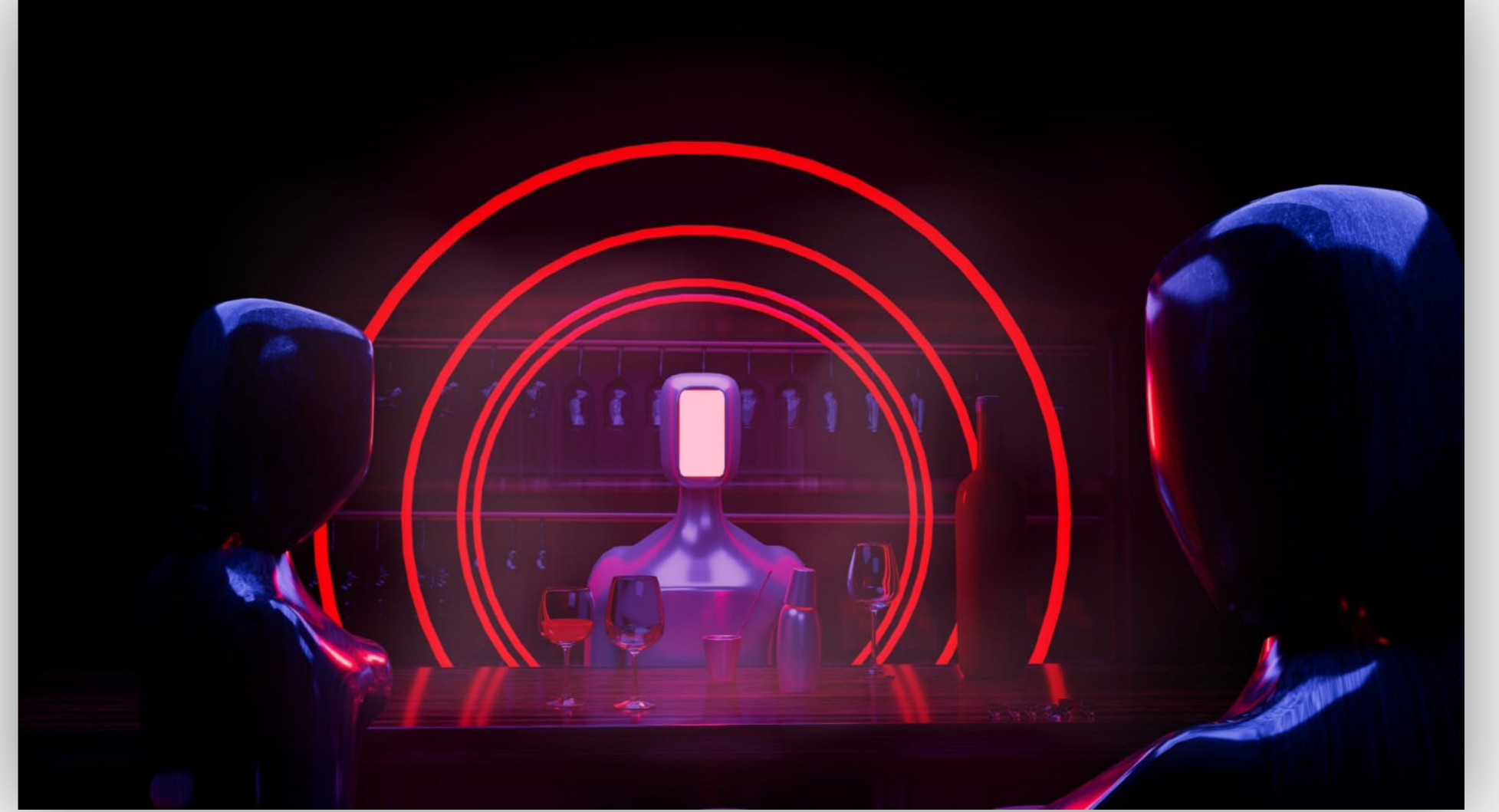
KADRİME ÇETİNKAYA



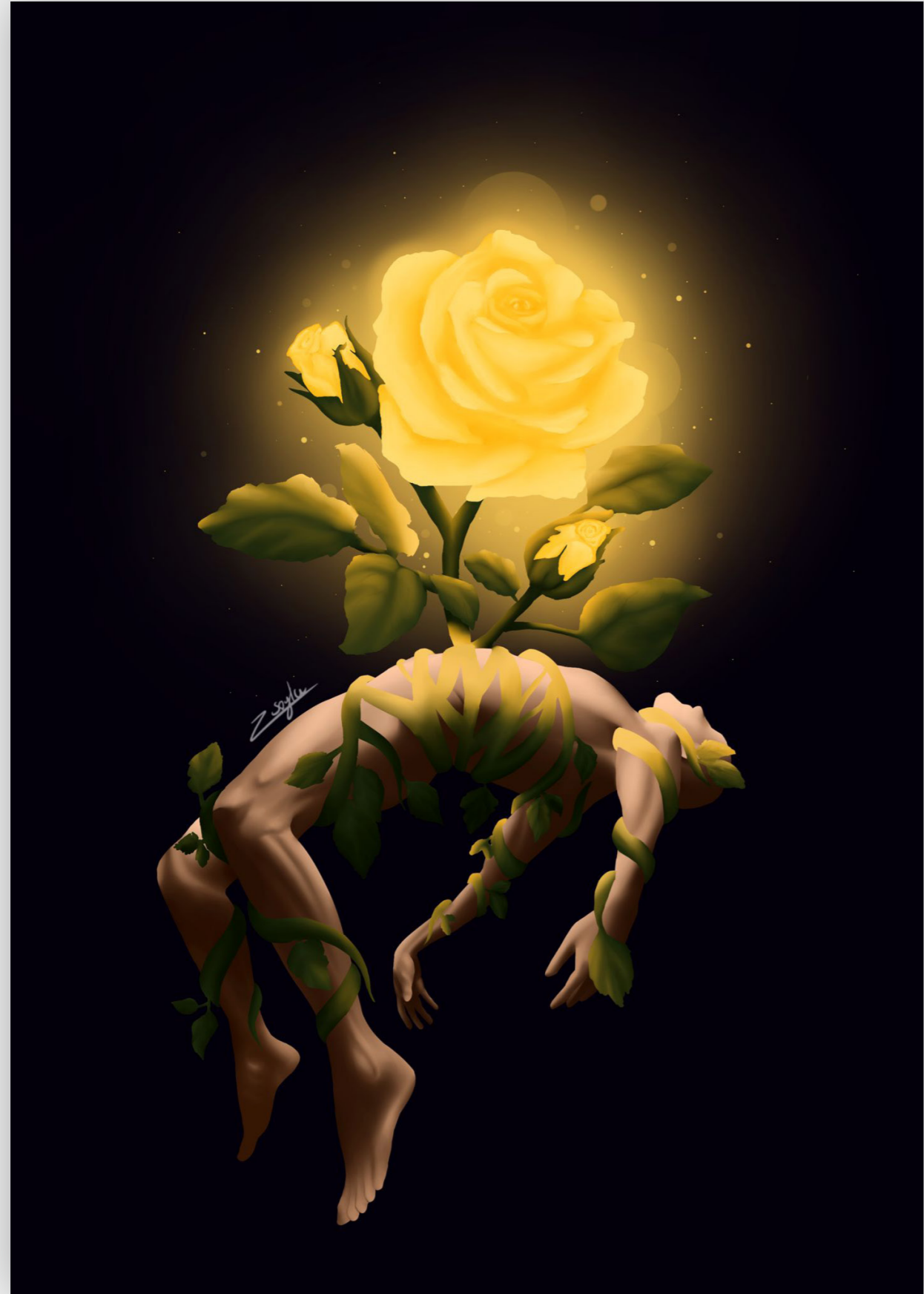
SEHER KAZANKAYA



SENA ÇETİN



TUNAYILMAZ



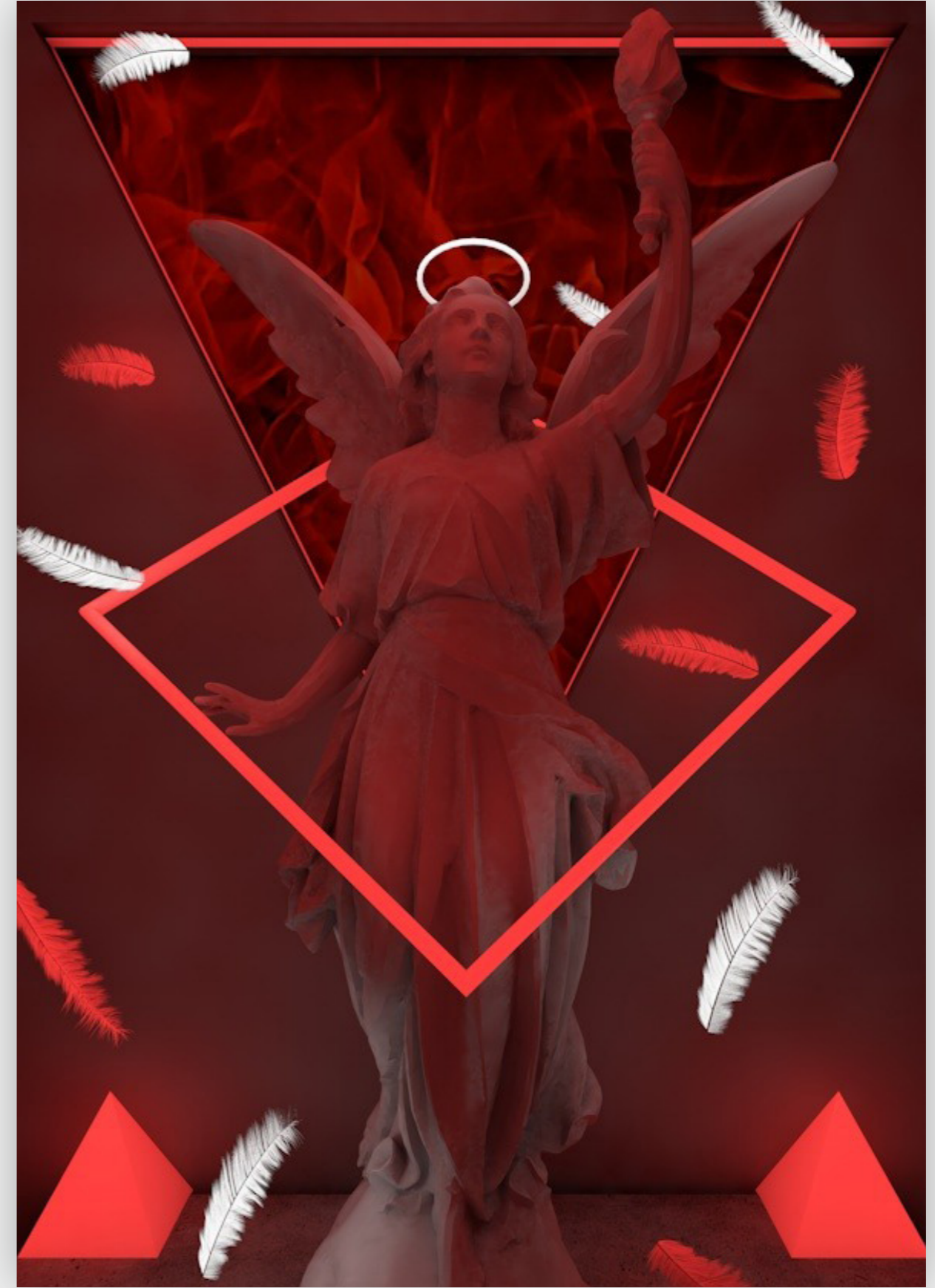
ZEYNEP SOMLU



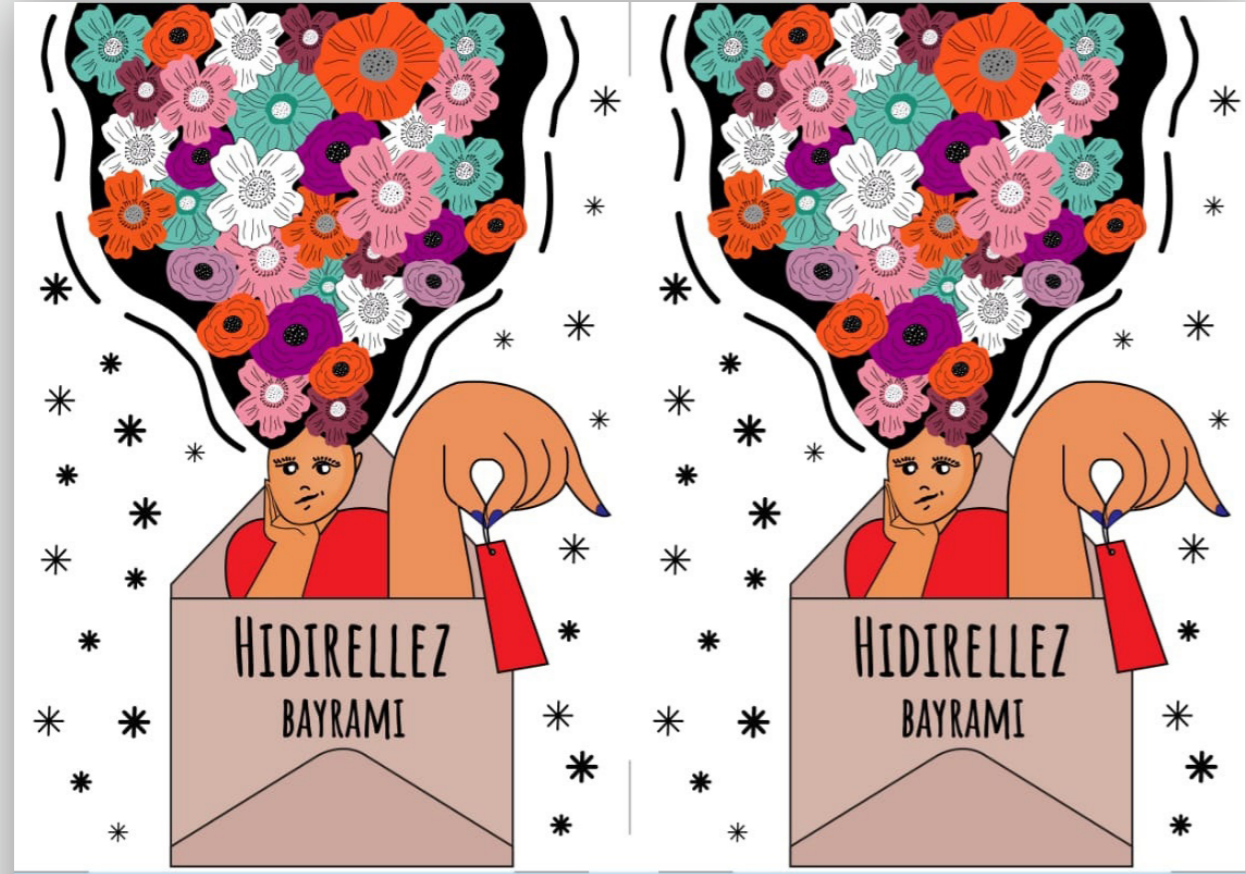
ZEYNEP TURHAN



AHSEN BEŞİR



DUYGU ÖZCAN



WORLD
FISHING DAY



WORLD
FISHING DAY



MHRME KAMHAN



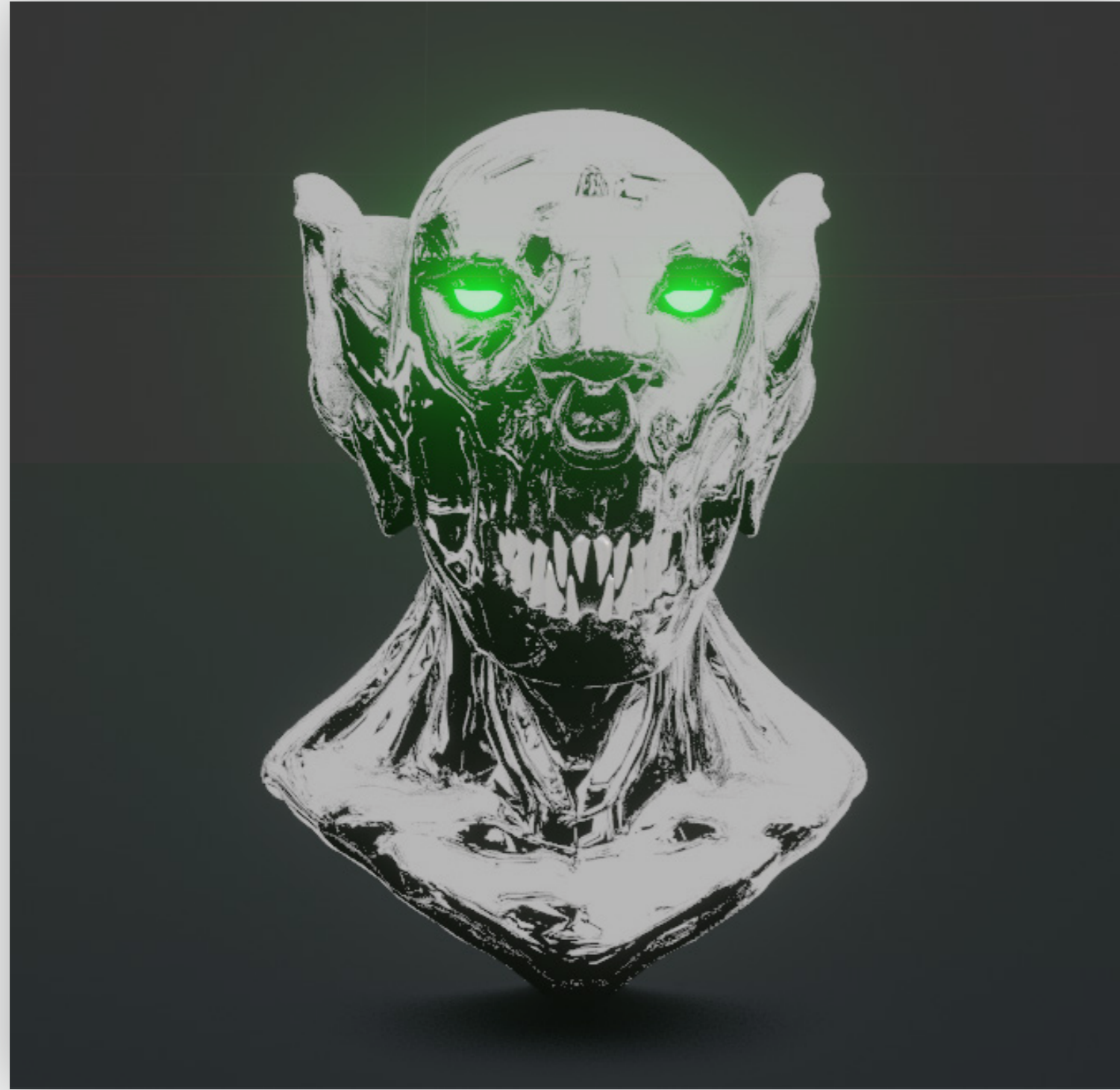
ÖZLEM TANRIMERDİ



TUBANUR SUCU



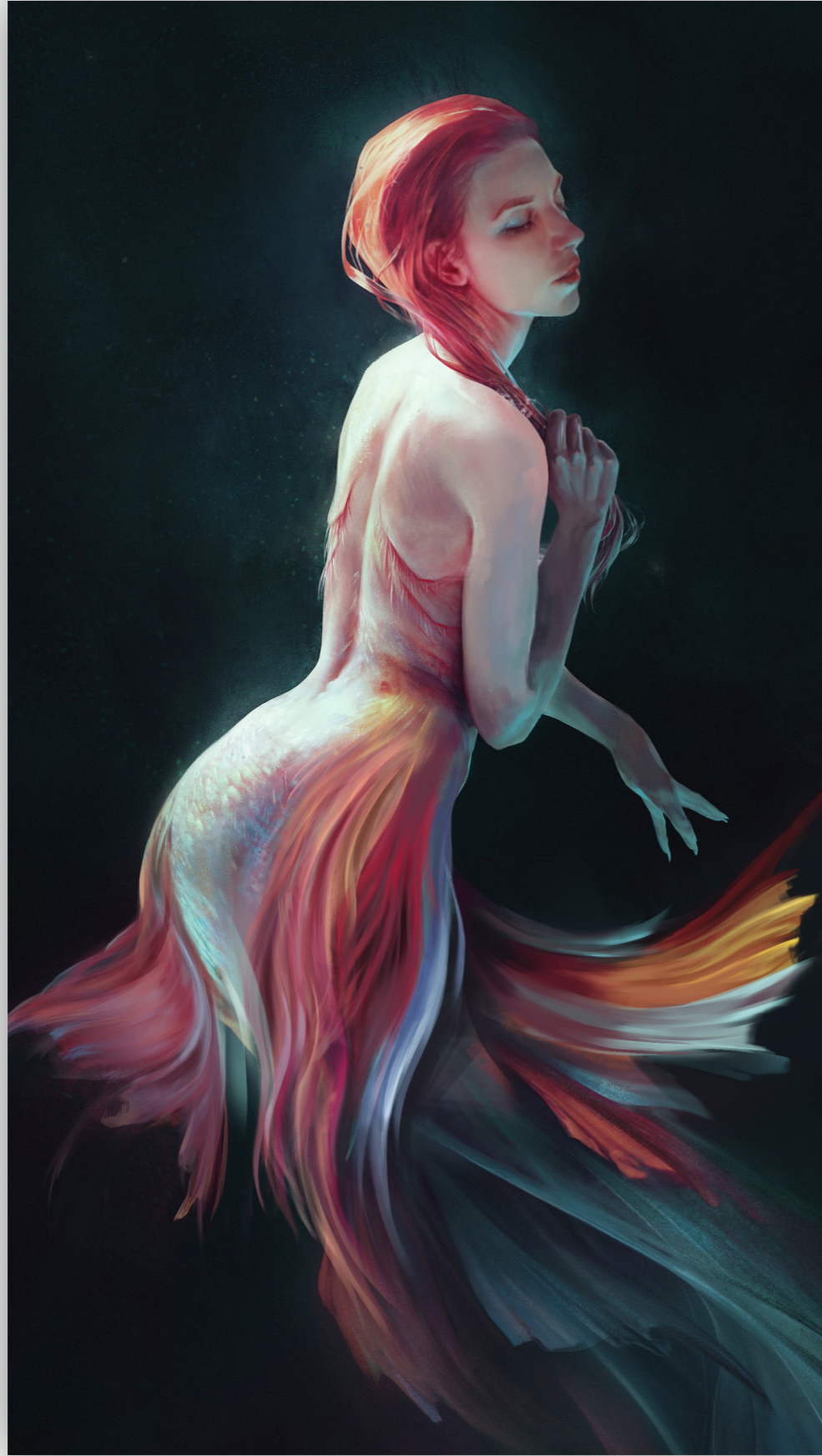
ELIF HAKARAR



TAHA BAYIN MKT



SÜLEYMAN ÖZCAN



OĐUZ GÜNDOĐDU



TUNAYANKI ASLAN



24KARE

animasyon dergisi

Emeđi geen herkese teřekkürler...

İletişim Kanalımız



@24kare.mag