

Üniversitesi	:	İstanbul Kültür Üniversitesi
Enstitüsü	:	Sosyal Bilimler
Anabilim Dalı	:	İletişim Tasarımı
Programı	:	İletişim Tasarımı
Tez Danışmanı	:	Yrd. Doç. Dr. Safiye Kırlar Barakos
Tez Türü ve Tarihi	:	Yüksek Lisans Ocak 2007

ÖZET

ÜÇ BOYUTLU BİLGİSAYAR GRAFİKLERİNİN SİNEMA FİMLERİ İÇİNDE KULLANIMI: “MUMYA” “KÜÇÜK KARDEŞİM” ve “MATRIX” İNCELEMESİ

Bu çalışmada, üç boyutlu bilgisayar canlandırmanın nasıl oluşturulduğu ve kullanıldığı alanlar ayrıntılı biçimde ele alınmıştır. Çalışmada, ilk çizgi canlandırmadan günümüze kadar gelen süreçte alanda yaşanan gelişmeler incelenmiştir. Canlandırmanın kapsamının en yetkin biçimde ortaya konulabilmesi için çalışmanın ilk bölümde klasik canlandırmaya yönelik farklı yaklaşımlar ayrıntılı biçimde irdelenmiştir. Çağımızda teknik gelişmenin büyük bir ivme kazanmasıyla dünyada önemli bir ilerleme gösteren canlandırma alanının dünyada ve ülkemizdeki tarihsel süreci incelenmiştir. Çalışmada canlandırmanın tarihsel süreciyle ilgili bölüm içerisinde, üç boyutlu bilgisayar canlandırmaya da geniş bir biçimde yer verilmiştir.

Günümüzde canlandırma teknikleri ve üç boyutlu canlandırma çok farklı alanlarda kullanılmaktadır. Bu çalışmada canlandırmanın kullanım alanları anlatılmakta ve canlandırmanın yaşamın içinde birçok yerde kullanıldığına değinilmektedir. Önceleri reklamcılık alanında daha yaygın biçimde kullanılan canlandırma tekniklerinden günümüzde en çok yararlanan alanlardan biri de tekniğin sanatla birleştiği canlandırma sinemasıdır. İzleyicilere zengin bir görsellik sunan canlandırmanın daha iyi açıklanabilmesi için üç boyutlu bilgisayar canlandırmanın üretim aşamaları anlatılmıştır. Çalışmada üç boyutlu bilgisayar canlandırmanın amaçları içinde en fazla öne çıkanın

gerçekliđi yakalamak olgusu olduđuna da vurgu yapılmıřtır. Sinema filmlerinden seilen rneklerle de  boyutlu canlandırmanın filmlerde kullanım biimleri anlatılmıřtır.

Anahtar kelimeler : Canlandırma,  Boyutlu, Bilgisayar Grafiđi, zel Efekt.

University	:	İstanbul Kültür University
Institute	:	Institute of Social Science
Science Programme	:	Communication Design
Programme	:	Communication Design
Supervisor	:	Yrd. Doç. Dr. Safiye Kırlar Barakos
Degree Awarded and Date	:	MA – January 2007

ABSTRACT

In this work, the creation and the fields of usage of the 3D computer graphics animations has been examined in detail. The progresses made in the course beginning from the first cartoon animations and leading up to our date have also been examined in this work. In order to present the scope of animation clearly, in the first part of the work different approaches to the classical animation have been studied in detail. The historical progress of animation in our country and the world has been examined in detail with regards to the paramount progress that has been made with the acceleration in the technical aspects in this field. In this part of the work, 3D computer animation occupies much of the discussion.

Today, animation techniques and the 3D animation are used in different fields. In this work, the fields of usage for animation are examined and that it is used in many different fields in today's world, is mentioned. Today, it is the animation movies being a combination of technique and art, that mostly uses the animation techniques which used to be used exclusively by the advertisement industry at the beginning of its history. In order to explain animation that presents a rich visuality to the viewers better, the production stages of the 3D computer animation have been described. It has been emphasized in this work that between the goals of the 3D computer animation, the fact of mirroring the reality as completely as possible has emerged as the utmost motive. The forms of usage of the animation techniques have been described with the examples selected from the history of cinema.

Keywords : Animation, 3D, Computer Graphics, Special Effects.