

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYONCU

TANIM

Proje çerçevesinde, hedef kitleye uygun olarak sanal ve gerçek nesnelerin iki veya üç boyutlu tasarımını yapan, nesnelerin hareketleriyle bir hikaye anlatan, hikayeyi izlenebilir gösteri olarak hazırlayan kişidir.

A- GÖREVLER

İş süreçlerinde, iş sağlığı ve güvenliği kurallarına, çevre koruma düzenlemelerine, mesleğin verimlilik ve kalite gerekliliklerine uygun olarak;

- İş organizasyonu yapar,
- Animasyon senaryosu yazar,
- Fikirleri, tasarım ve animasyon programlarını kullanarak grafiklere ve animasyonlara dönüştürür,
- Dijital tasarım programları kullanarak televizyon, film veya video oyunları için karakter oluşturur,
- Tasarım ekibinin animasyon dizilerini görselleştirmesine yardımcı olmak için senaryonun film çekilmeden önce görselleşmiş taslak halini hazırlar,
- Renk ve ışık efektleri kullanarak tasarımlara boyut ekler,
- Film müziği ile senkronizasyon için karakter hareketlerinin zamanlamasını geliştirir,
- İhtiyaçları anlar, senaryoları inceler ve fikirlerini sunar, hikaye senaryolarını tasarlar; animasyonlar oluşturur ve düzenleme yapmak için müşteri ve üretim ekibi üyeleriyle işbirliği içinde çalışır,
- Animasyon içerikli sinema filmi ve reklam filmi kurgular ve/veya yönetir,
- Arka plan ve grafikler dahil olmak üzere animasyon katmanlarını bir araya getirmek için editörlerle çalışır,
- Nihai ürünün ortaklaşa karar verilmiş bütçe dahilinde müşterinin ihtiyaçları ile uyumlu olmasını, bütçe dahilinde ve planlanan zamanda teslim edilmesini sağlar,
- Animasyonun son halini müşteri onayına sunar,
- Animasyon teknolojileri ile farklı disiplinleri bütünleştirerek eğitim simülasyonları hazırlar.
- Mesleki gelişim faaliyetlerinde bulunur.

KULLANILAN ARAÇ GEREÇ VE EKİPMAN

- Video ve fotoğraf kamerası,
- Bilgisayar, tablet ve dijital tasarım animasyon programları,
- Yeşil perde,
- Lens tripot,
- Ses kayıt cihazı,
- Çizim tableti,

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYONCU

B- MESLEĞİN GEREKTİRDİĞİ GENEL ÖZELLİKLER

- Çizgi film ve animasyoncu olmak isteyenlerin;
- Sosyal, psikolojik, sanatsal alanlara ilgili,
 - Göz, el ve parmaklarını eşgüdümle kullanan,
 - Şekil ve uzay ilişkilerini görebilen,
 - Hayal gücü zengin ve yaratıcı,
 - Dikkatini belli bir noktaya yoğunlaştırabilen,
 - Tasarımlarını çizgi yolu ile ifade edebilen,
 - İnsan psikolojisinden anlayan,
 - Işık ve renk ilişkisini algılayan,
 - Ekip çalışmasına yatkın, sabırlı,
 - Alışılmışın dışında fikirler üretebilen,
 - Çözüm odaklı, sorumluluk duygusuna sahip,
- kişiler olmaları gerekir.

C- ÇALIŞMA ORTAMI VE KOŞULLARI

Çalışma ortamları, hem kapalı mekânlar (stüdyolar, kurgu odaları vb.) hem de dış mekanlardır. Belli bir ortamı ve çalışma saatleri yoktur. Serbest zamanlı olarak üretmeye dayalı bir iştir.

Kendi çalışmasını planlayabilen, üretken ve hayalgücü kuvetli kişiler bu meslekte daha başarılı olabilirler.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYONCU

D- MESLEK EĞİTİMİ

MESLEK EĞİTİMİNİN
VERİLDİĞİ YERLER

Mesleğin eğitimi; üniversitelere bağlı Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakülteleri, İletişim Fakülteleri ve Sanat ve Tasarım Fakültelerinin “Çizgi Film ve Animasyon” bölümünde verilmektedir.

MESLEK EĞİTİMİNE
GİRİŞ KOŞULLARI

Mesleğin eğitimine başlayabilmek için;

- Lise veya dengi okul mezunu olmak,
- YKS (Yüksek Öğretim Kurumları Sınavı) kılavuzunda belirtilen giriş koşullarını taşımak,
- Meslek Yüksekokulları ile Açık öğretim Ön lisans Programlarının; Dikey Geçiş Sınavı(DGS) Kılavuzunda belirtilen bölümlerinden mezun olanlar, ÖSYM tarafından açılan Dikey Geçiş Sınavı'nda başarılı oldukları takdirde “Çizgi Film ve Animasyon’ lisans programına dikey geçiş yapabilirler.
- Bazı üniversiteler yetenek sınavı ile de öğrenci almaktadır. İlgili üniversitece yapılacak olan özel yetenek sınavına girmeleri ve başarılı olmaları gerekmektedir.

EĞİTİMİN SÜRESİ
VE İÇERİĞİ

Mesleğin eğitim süresi 4 yıldır. Ders programı geleneksel çizgi film, 3 boyutlu bilgisayar animasyon ve sinema dersleri üzerine yapılandırılmıştır. Meslek eğitimi okulda teorik ve uygulamalı olarak verilir.

Mesleğin eğitiminde; Animasyon Desen, Çizgi Film Teknikleri, Temel Bilgi Teknolojisi, Bilgisayar Destekli Görsel Tasarım, Karakter Geliştirme, Çizgi Filme Giriş, Elektronik Görüntü, Öykü Tasarımı, Görsel Anlatım, Karakter Animasyon, Çizgi Film, Çizgi Filmde Sahne Tasarımı, Sayısal Kurgu, 3B Modelleme ve Doku Kalıpları, 2 Boyutlu Bilgisayar Animasyon, Çizgi Film Tasarımı, Çizgi Film Uygulamaları, Bilgisayarla 3 Boyutlu Animasyon Üretimi, Görsel Efekt Animasyonu, Foto-Grafik gibi dersler bulunmaktadır. Ayrıca öğrencilerin mezuniyet projesi yapmaları gerekmektedir.

EĞİTİM SONUNDA ALINAN
BELGE-DİPLOMA

Meslek eğitimini bitirenlere lisans diploması verilmektedir

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYONCU

E- ÇALIŞMA ALANLARI VE İŞ BULMA OLANAKLARI

Çizgi film ve animasyon bölümünü bitirenler; film şirketlerinde, reklam ajanslarında, tv kanallarında, dijital oyun şirketlerinde çalışabilirler. Bunun yanında; Serbest 3D sanatçı olarak, moda alanında, dergilerde çalışılabilir. Özel kurumlarda eğitmen, dijital sanatçı veya tasarımcı olarak çalışılabilir. Grafik Tasarımcısı, Reklam Tasarımcısı, Sanat danışmanı olarak çalışılabilir.

Güzel Sanatlarla ilgili eğitim ve araştırma kurumlarında akademik ve öğretici eleman olarak çalışılabilir.

İllüstratör olarak da çalışırlar. İllüstratör ihtiyaç duyulan çizimleri bilgisayar ortamında gerçekleştiren kişidir. Ancak, sadece çizim ve hareketlendirme işi yapmazlar. Kurgusal çalışmalar da yaparlar.

Üniversite ve yüksekokullarda seçmeli dersler sorumlusu olarak çalışılabilir.

F- EĞİTİM SÜRESİNCE VE EĞİTİM SONRASI KAZANÇ

EĞİTİM SÜRESİNCE

Meslek eğitimleri süresince Kredi ve Yurtlar Genel Müdürlüğünün vermiş olduğu öğrenim kredisi ve yurt hizmetlerinden yararlanabilirler.

Ayrıca, çeşitli resmi ve özel kurum/kuruluşlar tarafından sağlanan burslardan faydalanabilirler.

EĞİTİM SONRASI

Elde edilecek kazanç kişinin çalıştığı sektöre, deneyimine, işyerinin büyüklüğüne ve çalışanın bilgi ve becerisine bağlı olarak değişiklik gösterir.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYONCU

G- MESLEKTE İLERLEME

MESLEKİ EĞİTİMDE İLERLEME

Bu bölümden mezun olan adaylar alanlarında mastır (yüksek lisans) ve akademik kariyer yapabilirler. Akademik kariyerlerine uygun olarak yüksek öğretim kurumlarında araştırma görevlisi, doçent, profesör gibi unvanlarla öğretim üyesi olarak görev yapabilirler.

İŞ HAYATINDA İLERLEME

Yapılacak programların izleyiciler tarafından beğenilmesi, izlenme oranının yüksek olması, ulusal ve uluslararası düzeyde düzenlenen yarışmalarda derece alınması, ün sahibi olunması meslekte ilerleme olarak değerlendirilebilir.

BENZER MESLEKLER

- Dijital Oyun Tasarımcısı,
- Canlandırma Film Tasarım ve Yönetimi,
- Grafik Tasarımcısı,
- Animasyon Programcısı,
- Görsel İletişim Tasarımcısı.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYONCU

H. EK BİLGİLER

I- KAYNAKÇA

- Meslek Elemanları,
- Uluslararası Standard Meslek Sınıflaması,
- Üniversitesilerin İlgili Bölüm Öğretim Görevlileri,
- Uluslararası Standart Meslek Sınıflaması, ISCO-08,
- Meslek Danışma Komisyonu (MEDAK) üyesi kuruluşlar.

İ- AYRINTILI BİLGİ İÇİN

- İlgili eğitim kurumları,
- <https://kariyerkapisi.cbiko.gov.tr/>
- ÜNİ-VERİ <https://www.cbiko.gov.tr/projeler/uni-veri>
- Türkiye İş Kurumu web sayfası <https://www.iskur.gov.tr>
- Mesleğim Hayatım web sitesi <https://meslegimhayatim.meb.gov.tr/>
- T.C. Ölçme Seçme ve Yerleştirme Merkezi Başkanlığı <http://osym.gov.tr/>
- Bünyesinde “Meslek Bilgi Merkezi” bulunan Çalışma ve İş Kurumu İl Müdürlükleri/Hizmet Merkezleri.

Bu dosya; meslek seçme aşamasında olan gençleri bilgilendirme amaçlı olup, meslek mensupları, işyerleri, mesleğin eğitim yerleri ve meslek odalarından bilgi alınarak oluşturulmuştur.