

ÇOK BOYUTLU MODELLEME VE ANİMASYON TEKNİKERİ

TANIM

Gerçek hayatta mümkün olmayan görüntülerin gerçek haline en yakın şekliyle bilgisayar ortamında modelleyip sanal ortamda hayata geçirilmesini ve nesne, grafik, canlı gibi unsurlardan oluşan görsellerin hareketlendirilmesi işlemlerini yapan kişidir.

A- GÖREVLER

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

Çok boyutlu modelleme ve animasyon teknikeri görev aldığı sektöre göre;

- İş organizasyonu yapar,
- 3 Boyutlu katı modelleme yapar, imalat resmi ve teknik resim yapar,
- 3 Boyutlu Yüzey ve Organik modelleme yapar,
- 2 Boyutlu karakter tasarımları ve animasyon yapar,
- 3 Boyutlu karakter tasarımları ve animasyon yapar
- Grafik tasarım yapar,
- Teknik çizim ve hareketli grafik ve video montaj yapar,
- Alanındaki yeni uygulamaları ve yazılımları takip eder,
- Proje odaklı zaman yönetimi yapar,
- Mesleki gelişim faaliyetlerinde bulunur.

KULLANILAN ARAÇ GEREÇ VE EKİPMAN

- Bilgisayar (Genellikle Windows bazlı ekran kartı ve işlemcisi kuvvetli PC ve Laptop)
- İşlemci gücü yetmediğinde Render Farm'a outsource
- Ekranlı veya ekransız Çizim tableti (Wacom Intuos, Wacom Cintiq, Huion vb.)
- Elde çizimleri taramak için Scanner
- Tasarımları üç boyutlu basmak için 3d printer

ÇOK BOYUTLU MODELLEME VE ANİMASYON TEKNİKLERİ

B- MESLEĞİN GEREKTİRDİĞİ GENEL ÖZELLİKLER

Çok boyutlu modelleme ve animasyon teknikeri olmak isteyenlerin;

- Teknik ve serbest çizim yeteneğine sahip,
- Görsel algısı gelişmiş,
- Öğrenmeye ve kendini sürekli geliştirmeye açık
- Sosyal, psikolojik, sanatsal alanlara ilgi duyan,
- Göz ve ellerini eşgüdümle kullanan,
- Hayal gücü zengin ve yaratıcı,
- Dikkatini belli bir noktaya yoğunlaştırabilen, ve zamanı iyi yöneten,
- Tasarımlarını çizgi yolu ile ifade edebilen,
- Alışılmışın dışında fikirler üretebilen,

kişiler olmaları gerekir.

C- ÇALIŞMA ORTAMI VE KOŞULLARI

Çok boyutlu modelleme ve animasyon teknikeri; endüstri ürünleri tasarımı, moda tasarımı, mimarlık, diş hekimliği, 3d print, film, oyun vb. gibi sektörlerde hizmet ettiği ve bilgisayar kullanması gerektiği için genellikle bilgisayarlı laboratuvarlar fab-lab veya kendine özgü ofis tipi odalarda çalışabilir. Hizmet ettiği sektörün talebine göre tam gün, yarı zamanlı ya da gece çalışması yapabilir. İş yoğunlukla oturarak yürütülür. Uzun süre oturmaya bağlı sırt, bel, boyun rahatsızlıkları ve el bilek sorunları ile bilgisayarda çalışmaya bağlı görme bozukluğu söz konusu olabilir.

ÇOK BOYUTLU MODELLEME VE ANİMASYON TEKNİKERİ

D- MESLEK EĞİTİMİ

MESLEK EĞİTİMİNİN VERİLDİĞİ YERLER

Mesleğin eğitimi, üniversitelere bağlı meslek yüksekokullarının, “Çok Boyutlu Modelleme ve Animasyon” programında verilmektedir.

MESLEK EĞİTİMİNE GİRİŞ KOŞULLARI

Mesleğin eğitimine girebilmek için,

- Lise veya dengi okul mezunu olmak,
- YKS (Yükseköğretim Kurumları Sınavı) kılavuzunda belirtilen giriş koşullarını taşımak,
- Meslek liselerinin, Yükseköğretim Programları ve Kontenjanları Kılavuzunda belirtilen bölümlerden mezun olanlar “Çok Boyutlu Modelleme ve Animasyon” ön lisans programlarına geçerken ek puan almaktadırlar.

EĞİTİMİN SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Mesleğin eğitim süresi 2 yıldır. Mesleğin eğitim süresince; temel sanat eğitimleri ile beceri geliştirme, bilgisayarlı tasarım eğitimleri ile dijital ortamda 2 boyutlu veya 3 boyutlu tasarımlar oluşturulabilecekleri en az 6 farklı bilgisayar destekli tasarım programı dersleri verilmektedir.

Eğitim sürecinde staj yapma zorunluluğu vardır.

EĞİTİM SONUNDA ALINAN BELGE-DİPLOMA

Meslek eğitimini bitirenlere ön lisans diploması verilmektedir.

ÇOK BOYUTLU MODELLEME VE ANİMASYON TEKNİKERİ

E- ÇALIŞMA ALANLARI VE İŞ BULMA OLANAKLARI

Çok Boyutlu Modelleme ve Animasyon Programı mezunları genellikle; 3 boyutlu tasarım, çizgi film, animasyon, sinema, reklamcılık, ambalaj, arge, eğitim, 3d print, hızlı prototipleme, bilgisayar ve mobil oyun tasarımı vb. sektörlerde istihdam edilmektedir. Bununla beraber hemen hemen her sektörde bu bölüm mezunları için yüksek ücretli iş olanağı vardır.

F- EĞİTİM SÜRESİNCE VE EĞİTİM SONRASI KAZANÇ

EĞİTİM SÜRESİNCE

Meslek eğitimleri süresince koşulları uygun olan öğrenciler 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

Kamu sektöründe istihdam edilenler tabi olunan mevzuata göre maaş alırlar.

Özel sektörde ise çalışanların asgari ücretten başlayan kazanç durumu, çalışılan işyerinin büyüklüğü, kişinin tecrübesi, bilgisi, yeteneği, çalışma kapasitesi ve sektörün ücret düzeyine göre değişebilmektedir.

ÇOK BOYUTLU MODELLEME VE ANİMASYON TEKNİKERİ

G- MESLEKTE İLERLEME

MESLEKİ EĞİTİMDE İLERLEME

Çok Boyutlu Modelleme ve Animasyon önlisans programını başarıyla tamamlayan öğrenciler, “Lisans Öğrenimine Dikey Geçiş Sınavında (DGS) ” başarılı oldukları takdirde; ilgili sınav kılavuzunda belirtilen programlara kontenjan dâhilinde dikey geçiş yapabilirler.

Meslekte, üniversitelerin sürekli eğitim merkezlerinde verilen kurslar, özel kurslar, belediye ve halk eğitim merkezi kursları, çevrim içi kurslar ile uzmanlaşma ve yükselmeyi sağlayacak bilgi ve beceriler elde edilebilir.

İŞ HAYATINDA İLERLEME

Çalıştıkları kurum ve kuruluşlarda yönetim kademelerinde bulunabilir ya da kendi işyerlerini açabilirler.

Öğrenmeye ve kendini sürekli geliştirmeye açık kişilerin bu alanda başarılı olacağı düşünülmektedir.

BENZER MESLEKLER

- Grafik tasarımcısı,
- Endüstriyel Tasarım / Endüstri Ürünleri Tasarımı,
- 3d print / Katmanlı İmalat / Hızlı Prototipleme Teknolojileri Uzmanı,
- Oyun Tasarımcısı,
- Video Kurgu / Görsel Efekt Uzmanı,
- Fotoğrafçı,
- Web tasarımcısı,
- Reklamcı,
- Yayın tasarımcısı.

ÇOK BOYUTLU MODELLEME VE ANİMASYON TEKNİKLERİ

H. EK BİLGİLER

Çok boyutlu modelleme, gerçek hayatta mümkün olmayan görüntülerin gerçek haline en yakın şekliyle bilgisayar ortamında modellenip sanal ortamda hayata geçirilmesidir.

Animasyon ise; nesne, grafik, canlı gibi unsurlardan oluşan görsellerin hareketlendirilmesine verilen addır. Dolayısıyla **çok boyutlu modelleme ve animasyon** bilgisayarda oluşturulan görüntülerle kendini ifade etmenin bir yoludur.

I- KAYNAKÇA

- Meslek mensupları, dernekler ve meslek kuruluşları,
- İlgili Fakültelerin Çok Boyutlu Modelleme ve Animasyon Bölümü
- YKS Yükseköğretim Programları ve Kontenjanları Kılavuzu
- 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 www.iskur.gov.tr
- Mesleğim Hayatım web sitesi <https://meslegimhayatim.meb.gov.tr/>
- T.C. Ölçme Seçme ve Yerleştirme Merkezi <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.