ISRIS 2024

International Congress of Integrated Social Research and Interdisciplinary Studies

ULUSLARARASI BÜTÜNLEŞİK SOSYAL ARAŞTIRMALAR ve DİSİPLİNLERARASI ÇALIŞMALAR KONGRESİ

May 30,31 June 1 2024

30,31 MAYIS - 1 HAZİRAN 2024

Conference Proceedings Book

BİLDİRİ ÖZETLERİ KİTABI



Batumi / GEORGIA

isris.odu.edu.tr

International Congress of Integrated Social Research and Interdisciplinary Studies

(ISRIS 2024)

Uluslararası Bütünleşik Sosyal Araştırmalar ve Disiplinlerarası Çalışmalar Kongresi

(ISRIS 2024)

E-ISBN 978-605-69671-9-1

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2020, ORDU

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Ordu Üniversitesi Yayınevi'ne aittir. Anılan Yayınevinden izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik, kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz.

1. Baskı: 07 Haziran 2024, Ordu

İletişim

Adres:
Telefon:

Cumhuriyet Mahallesi Ordu Üniversitesi Cumhuriyet Kampüsü
0452 226 52 00

Web Sitesi: https://yayinevi.odu.edu.tr/
e-mail: yayinevi@odu.edu.tr

New Technologies and Future Norm of Film Production: Virtual Studios

KENAN SUBAŞİ, *Rektörlük, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, İstanbul, Türkiye ORCID: 0000-0002-7416-3617*

ALEV FATOŞ PARSA, *Radyo Televizyon ve Sinema, Ege Üniversitesi, İzmir, Türkiye, ORCID: 0000-0002-5849-4950*

Abstract:
The existence of cinema, which was invented through successive technological developments that culminated in a series of moving images, is still based on the existence of technology. The intricate relationship between technology and cinema has affected this young art in every period of its history. Game engine technologies, one of the most popular image production techniques of the recent era, have profoundly influenced, reshaped, changed and transformed the production form of digital cinema. With its real-time image processing capabilities, virtual camera capability, interactive content support and realistic LED display, game engines enable live visual effects production and active post-production, moving film shoots from physical sets to virtual studios. Focusing on new technologies, the study examines the changing workflow of cinema by comparing game engine, virtual studio, virtual production and new image production methods with traditional visual effects methods. Instead of reducing the relationship between cinema and new forms of image production to a mere technical change, this study aims to examine the impact of virtual image production methods on the content and form of cinema and to reveal the methodological and conceptual changes brought about by the new filmmaking technique.

Keywords: Virtual Studio, Virtual Production, Visual Effects, Game Engine, Digital Cinema

Yeni Teknolojiler ve Film Üretiminin Gelecek Normu: Sanal Stüdyolar

KENAN SUBAŞİ, *Rektörlük, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, İstanbul, Türkiye ORCID: 0000-0002-7416-3617*

ALEV FATOŞ PARSA, *Radyo Televizyon ve Sinema, Ege Üniversitesi, İzmir, Türkiye, ORCID: 0000-0002-5849-4950*

Özet:
Birbirinin ardılı olan ve sonu bir dizi hareketli görüntüye çıkan teknolojik gelişmelerle icat edilmiş sinemanın varlığı günümüzde de teknolojinin mevcudiyeti üzerine temellenmektedir. Teknoloji ve sinema arasındaki girift ilişki, söz konusu genç sanatı tarihinin her döneminde etkilemektedir. Son dönemin en popüler görüntü üretim tekniklerinden biri olan oyun motoru teknolojileri de dijital sinemanın üretim formunu derinden etkileyip yeniden şekillendirmekte, değiştirmekte ve dönüştürmektedir. Gerçek zamanlı görüntü işleme yetkinliği, sanal kamera olanağı, etkileşimli içerik destekleri ve gerçekçi LED görüntüsüyle oyun motorları, canlı görsel efekt üretimi ve aktif post prodüksiyon aşamasına olanak tanıyarak film çekimlerini fiziki setlerden sanal stüdyolara taşımaktadır. Yeni teknolojileri odağına alan çalışma, oyun motoru, sanal stüdyo, sanal prodüksiyon ve yeni görüntü üretim yöntemlerini geleneksel görsel efekt yöntemleriyle karşılaştırarak sinemanın değişen iş akışını irdelemektedir. Bu çalışma sinema ile yeni görüntü üretim formlarının ilişkisini sadece teknik bir değişikliğe indirgemek yerine sanal görüntü üretim yöntemlerinin sinemanın içerik ve biçimine etkisini inceleyip yeni film yapım tekniğinin beraberinde getirdiği metodolojik ve kavramsal değişiklikleri ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Stüdyo, Sanal Prodüksiyon, Görsel Efekt, Oyun Motoru, Dijital Sinema