Game Designer – Oyun Tasarımcısı



Nedir ? Kimdir ?

- Bir oyunun neyi içerdiğini,nelerden oluştuğunu, nasıl oynanacağını bütün temel unsurları ile birlikte tanımlayan ve ortaya koyan kişidir.
- Temel görevi; tüm varlıkları geliştirme takımına aktarmak ile görevlidir.
- Aynı zamanda vizyonunda yarattığını doküman haline getiren ve takım içerisinde departmanlar arası bütün köprüyü kuran kişidir.

Özelliği nedir?

- Takım içerisindeki farklı disiplinlerdeki insanlar ile birlikte çalışabilme yetisine sahip olmalıdır.
- Vizyonunu ve zihnindekini sanatçılara, programcılara, prodüktörlere, pazarlama personellerine ve geliştirme sürecine dahil olan her kişiye aktarabilme özelliğine sahip olmalıdır.
- Eleştiriye açık, geri bildirimleri önemseyen ve yapıcı şekilde düzenleyebilen kişilerdir.
- Fikirlerini hem sözlü hemde kağıt üzerinde aktarabilme özelliğine sahip olmalıdır.
- Hayal gücü kuvvetli ve yaratıcı kişilerdir.
- Sözlü iletişimi kuvvetli olması gerektiği gibi yazılı iletişimi de aynı oranda kuvvetli olma özelliğine sahiptir.
- İyi şekilde görsel tasarım bilgisine ve çizim becerisine sahip olmalıdır.
- Sadece dökümantasyonda iyi olması yetmez, bilgisayar üzerinde bir çok sayıda oyun geliştirme programlarına hakim olmalıdır.
- Akıcı şekilde 2D ve 3D grafik ve animasyon bilgisine sahip olmalıdır.

- Örnek verecek olursak; 3Ds Max, Maya, Zbrush, NUKe gibi modelleme programlarına da akıcı şekilde hakim olan kişilerdir.
- Sadece grafik ve animasyon programlarına değil aynı zamanda temel anlamda programlama ve kodlama bilgisine de sahip olmalıdır.
- Oyun platformlarına ve teknolojilerinin iyi bir takipçisi olmalı ve çeşitliliğin ve gündemin farkındalığını iyi bilmelidir.
- Oyun teorisini iyi kavramış olmalı ve oynanışı anlayabilecek kapasiteye sahip olmalıdır.
- Bunların dışında aynı zamanda hikaye anlatımı ve anlatı geliştirme becerilerine sahip olmalıdır.
- Bilginin tasarımı ve kullanıcı deneyimi tasarımları konusunda yetenekli olması gerekir.
- Sistematik ve stratejik düşünebilme yetisine sahip olmalıdır.
- Tüm bunların dışında iyi bir oyun tasarımcısı tüm geliştirme süreçlerini bilen ve bu süreçlerin gereksinimlerini çıkarma özelliğine sahip olmalıdır.
- Aynı zamanda çok oyun oynayan ve oynadığı oyunun geliştirme süreçlerini de anlayabilen ve yapının oluşturuluşunu kavrayabilme özelliğine sahip olmalıdır.

Bir oyun tasarımcısı ne yapar?

- Bir oyunun neyle ilgili olduğunu ve nasıl oynandığını tasarlarlar.
- Bütün bir oyunun tüm unsurlarını planlar ve tanımlarlar: oyunun ayarları,yapısı, kuralları, hikaye akışı, karakterleri, mekanikleri, objeleri, sahneleri, ara sahneleri, nesneleri, karakter için gereksinimleri,arayüzleri, oynanış modlarını vb.
- Bütün bu planlamalar ve tanımlamaların ardından vizyonunda doküman haline getirdiği oyunun geliştirilmesi için sanat takımı ve kodunu oluşturan geliştirme takımı arasında bir köprü olur ve tüm bunları aktarır.
- Bazen bazı oyun tasarımcılarının öncül bir şekilde tasarım hazır olabilir. Temel bileşenlerin çoğu zaten tanımlanmış, belirli bir bütçe ve zaman çizelgesi dahilinde bu öğeleri kullanarak en iyi oyunu nasıl oluşturulacağına karar vermelidir.
- Oyun tasarımcıları hem bağımsız hemde yayıncılar tarafından istihdam edilen kişilerdir ve genellikle oyun tasarım süreci genellikle bir Lead Designer tarafından denetlenen bir dizi farklı kişi arasında paylaştırılabilir.

- Oyun tasarımcıları farklı donanım platformların (PC, konsol, mobil cihaz vb.) yanı sıra her bir platform için uygun yazılım teknolojilerini ve tekniklerinin yararlarını, sınırlarını iyi bilmelidir.
- Geliştirme sırasında oyun tasarımcıları oyun için belirlenen teknik kısıtlamalara cevap vermeli ve ekip tarafından geliştirilen yeni programlama ve sanat yöntemlerini oyuna dahil etmek için oyunun orjinal özelliklerine göre ayarlamaları yapar. Ayrıca bu süreç boyunca QA Tester görevini üstlenen kişileri eğitirler ve bitmiş ürünün beklenenlerini karşıladıklarından emin olurlar.
- Tasarım sürecinin farklı aşamalarında;
  - Oyun tasarımcıları ekibin diğer üyelerini oyunun daha da ileri sürece geçirilmesi için ve ileriye götürmeye değer olduğuna ikna etmek için kullanılan concept dokümanını ve ilk tasarım işlerini bir araya getirirler.
  - Sonraki süreçlerde tam bir tasarım dokümanı hazırlamaya koyulurlar.
  - Eğer büyük bir takımdan bahsedersek; küçük bir prototip ekibi kurarak prototipleri de geliştirmeden sorumludurlar.

Oyun tasarımcısı olmak için herhangi bir mezuniyete, sertifikaya veya özel bir kalifikasyona ihtiyacınız yoktur. Ancak oyun tasarımcısı olabilmek için tüm ekibin sahip olduğu yeteneklerin bir çoğuna sahip olmanız gerekmektedir. Bu kodlamadan 2D-3D grafik tasarımına, animasyondan hikaye anlatımına çok geniş bir yetenek ağacını da beraberinde getirir.

Amerika'da Oyun Tasarımcısı mesleği son yıllarda en iyi meslek olarak gözükmektedir.

Ne yapmalıyım?

- En iyi rota hangisi?

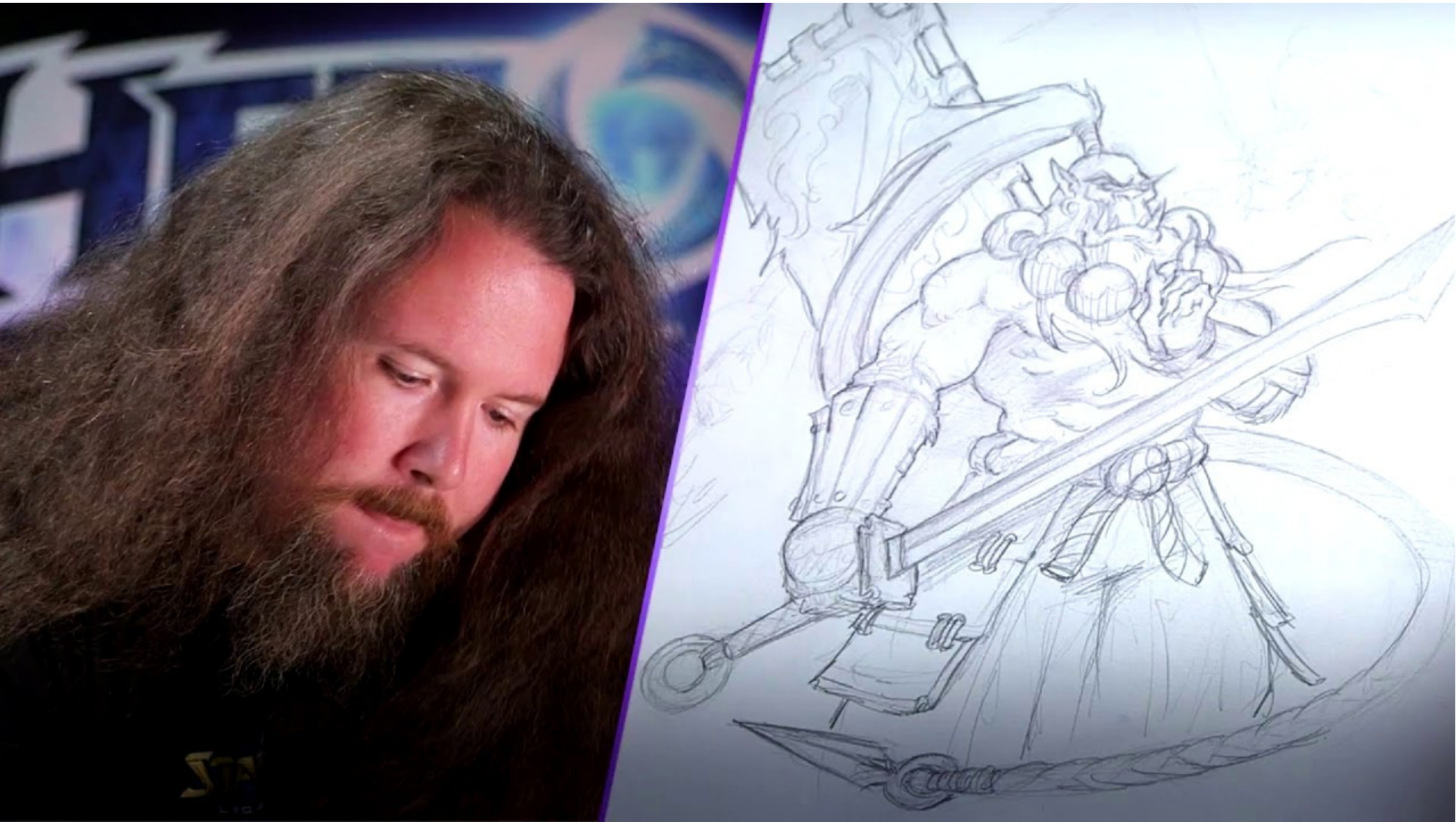
  Oyun Tasarımcısı olmak için takip edebileceğiniz belirlenmiş bir rota yoktur. Deneyim isteyen bir meslektir.Oyun geliştirme süreçleri uzun zamanlar da alabilir ve bazen iki yıl veya daha fazla sürebilen, programcılar, sanatçılar, proje yöneticileri, yazarlar, müzisyenler ve diğer birçok takıma ihtiyaç duyulan son derece karmaşık ve yoğun bir süreçtir.

- Oyun Tasarımcısı bu sürecin merkezindedir. Çoğu durumda, bir seviyeye kadar sahip olmanın yanı sıra, makul derecede yüksek bir endüstri deneyimi ve bilgisine sahip olmanız gerekir. İşverenler, tamamlanmış oyun projeleri veya yazılı oyun tasarım belgeleri ve teklifleri şeklinde olabilen iş portföyünüzü görmeyi bekleyecektir.

- En olası rota: sektördeki diğer işlerden gelen role geçmek olabilir.

https://www.youtube.com/watch?v=45MNFU5e8Hc

Games Artist



Nedir ? Kimdir ?

- Oyunların görsel elementlerini yaratan kişidir.
- Bir oyun içerisinde karakter, manzara, nesne, araç, dokular, giysiler, silahlar vb. Gibi içerikleri çizen kişidir.
- Ön-üretim sırasında önerilen görsel unsurları tasarlayan konsept sanat ve hikaye elementlerini oluşturan kişidir.

Özelliği nedir ?

- Games Artist konumunda olan kişi bir dizi kendi özgünlüğünü ortaya koymuş bir sanat portföyüne sahip olan kişidir.
- Hayatı çizebilen kişidir.
- Hayali çizebilen kişidir.
- Anatomi ve mimarlık bilgisine sahip olmalıdır.
- Yüz ifadeleri ve duyguları çizimlerinde iletebilmelidir.
- Renk, kompozisyon, perspektif, modelleme ve tesktüre teknikleri, aydınlatma ve ruh halleri gibi derin bilgilere sahip olmalıdır.
- Çizgi roman sanatında veya storyboard çizimlerinde becerili ve yetenekli olmalıdır.
- Hem bir takımın bir parçası hemde bağımsız olarak çalışabilmelidir.
- Hem yaratıcı hemde hayal gücü kuvvetli kişilerdir.
- Çok detaycı, dikkatli ve güçlü gözlem yeteneklerine sahip kişilerdir.

- Stil rehberi (referans) eşliğinde çalışabilme becerisine sahip olmalıdır.
- İyi iletişim kurabilen kişilerdir.
- Çizimlerini anlatabilecek kişilerdir.
- Anlatılanı, dinlediğini hayal edebilen ve bunu çizimlerine dökebilen kişilerdir.
- Takıma uyum sağlayan ve takım istekleri doğrultusunda hareket eden kişilerdir.
- Bu görevdeki kişiler sadece kendi hayallerindekini değil asıl olan tasarımda verilen kararı çizime aktarabilen kişilerdir.

Games Artist ne yapar ?

- Bir oyunun bütün görsel öğelerini tasarlarlar.
- Bir oyunun ön-üretim aşamasında konsept tasarımlarını oluştururlar.
- Oyunun hikayelerini çizimlere dökerler.
- Hikaye çizimleri yaparlar.
- Bazı oyunlarda son derece gerçekçi görünmeye çalışırlarken, bazende çok daha stilize bir görünüm elde etmeye çalışırlar.
- İstenilen sonuca ulaşabilmek için karakteleri ve nesneleri modellemek ve dokulamak sanatçının işidir.
- Oyunun görünüşü oynanışın hemen arkasında gelen başarı faktörü olduğu için önemli konumdalardır.
- 3D nesne modelleme, karakter tasarımı, dokular, ortamlar dahil olmak üzere sanat departmanında çeşitli uzmanlıklar vardır. Her sanatçı, bir oyundaki belirli bir sanat varlıklarının yaratılmasından sorumludur. Ancak roller arasında da bir çok fark vardır. Promosyon ürünlerin tasarımını başkası yaparken, website için tasarımları başkası, oyun için tasarımları ise başkası yapar.

- Games Artist görevindeki kişiler Lead Artist görevindekilerin gözetiminde çalışır. Oyun özelliklerine göre sanat varlıkları yaratırlar ve genellikle bu varlıkların yönetiminden de sorumludurlar.
- Bazı sanatçılar insan figürleri ve karakterleri, diğerleri binalar ve manzaraları, başkaları ise 3D nesneleri yaratmak ve dokulamakta uzmanlaşmışlardır. Yani Games Artist görevindeki kişilerin kendi içlerinde de uzmanlıkları vardır.
- Sanatçılar oyunun oynanacağı platformun teknik yetenekleri ve sınırlamalarında bilgi sahibi olmak zorundadır. Aynı zamanda QA Testlerinin dönütlerini de almalıdırlar.
- Sanatçılar, farklı sorumluluk ve tekniklere sahip bir dizi iş yapmaktadırlar:
  - Concept Artist
  - 3D Modeller
  - 2D / Texture Artist

- Concept Artist
  - Genellikle gerçek oyun görsel varlıklarını oluşturmada yer almasa da konseptler oyunun görünümünü şekillendireceği için önemli bir meslektir.
  - Kağıt-Kalem, dijital çizim gibi sanatçının isteğe göre çalışma alanı vardır.
  - Seviye tasarımlarından, renk şemalarına, oyunun ruh halinden hissine, oyunun dünyasından karakterine, nesnelerinden araçlarına, mobilyasından giysisine her türlü kısmın çizimlerinden sorumludurlar.
- 3D Modeller
  - Oyunun tamamen bütün ortamlarını oluştururlar. Her nesne, karakter, eşya, giysi, yaşam formları,manzarası, bitki örtüsü vb. Herşeyin yaratılmasından sorumludurlar. Oyunun teknolojisinin sınırlamaları ile görsel zenginlik ve detayı dengelemekten de sorumludurlar.
- 2D / Texture
  - Oyunun dokularını oluşturur ve uygularlar, Aynı zamanda aydınlatma, perspektif, materyaller ve görsel efektler hakkında oldukça fazla bilgi gerektiren yetenekli bir alandır.

Oyun endüstirisindeki çoğu sanatçı bir sanat alanında, güzel sanatlar veya grafik tasarım veya illüstrasyon gibi bir çok dereceye sahiptirler.

Ancak bizim tabirimizle alaylı sanatçıların herhangi bir şekilde bunların hiç birine ihtiyacı yoktur.

Yeteneğini çalışmalarında gösterebilen herkes bu işi yapabilir.

Bu görevin aşamaları da vardır. Takım lideri pozisyonundan Senior Artist veya Lead Artist pozisyonuna kadar yükselme olabilir.

Ne yapmalıyım ?

- En iyi rota hangisi ?
- Sanat ile ilgili pek çok şeyde ayağınızı o kapıdan içeri sokabilmek için bir sanat geçmişine ve eğitimine sahip olmanız gerekir.
- Bunlardan öte çalışmalarınızın teknik yönüyle ilgili bilgi sahibi olmalı ve uygun yazılım paketlerini nasıl kullanacağınızı da biliyor olmanız gerekir.
- Çoğu oyun 3D grafik içerir, böylece ilgili temel matematiksel kavramları anlamanız gerekir.
- Sadece çizim yeteneği olan kişiler illa bu işleri yapabilir diye bişey yoktur.
- Spesifik olarak bir çok özelliğe sahip olmanız gerekir.

https://www.youtube.com/watch?v=jKH4FO0UT-c

Lead Artist


PROMISED LAND
ART FESTIVAL
2017
UNITED IN ART
RAPHAEL LACOSTE

Nedir ? Kimdir ?

- Bir oyunun tüm genel görünümden sorumludur.
- Oyunun görsel stilini geliştirmek ve oyunun gelişimi boyunca tüm görsel malzemelerin üretimini yönlendirmek ile görevlidir.
- Sanat ve animasyon ekibini yönetir.

Özelliği nedir ?

- Yaratıcı ve yetenekli kişilerden oluşan büyük bir takıma ilham ve motivasyon veren kişidir.
- Ayırt edici ve özgün bir tarzı vardır. Çalışmalarının kendine özgü olması gerekir.
- Sanat departmanında ve diğer tüm departmanların rollerini iyi anlayan kişidir.
- Diğer departmanlar ile iyi ilişki ve iletişim kurabilen kişilerdir.
- Oyun tasarımı ve geliştirilmesinde kullanılan teknolojinin yeteneklerini ve sınırlarını iyi bilir.
- Hem geleneksel çizim yeteneğine hemde bilgisayar sanat ve tasarım becerisine sahiptir.
- Hem insanları hem zamanı hemde kaynağı yönetebilme yetisi olması gerekir.

- 2D ve 3D programlara hakimdir.
- Animasyon programlarına hakimdir.
- Çatışma çözme ve problem çözme becerisine sahiptir.
- Oyunlar için tutkuyu yaratan kişilerdir.
- Oyunun görsel olarak çekici ve eğlenceli olmasını sağlayan şeyleri iyi anlarlar.
- Oyunun tüm görsel öğelerini yönetirler.
- Oyundaki tüm genel görünümün oluşturulması ve geliştirilmesinden sorumludurlar.
- Tüm sanat takımını denetlerler.
- Aynı zamanda oyun tasarımcı takımı ile de iyi geçinen ve onları anlayabilen kişilerdir.
- Bazı Lead Artist'ler oyunların tasarımlarında da katkıda bulunabilirler.

Lead Artist ne yapar ?

- Oyunun genel görünüşünden sorumludur.
- Aynı zamanda Art Director yada Creative Manager gibi isimlerde aynı görevi üstlenir.
- Oyun tasarımcısı ve oyunun Lead Programmer görevini üstlenen kişiler ile birlikte çalışarak, oyunun görsel stilini tasarlayıp, oyunun gelişimi boyunca tüm görsel malzemelerin üretimini yönlendirir.
- İlk ürünleri genelde kendileri üretirler. Daha sonra yaratıcı ve teknik standartları belirler ve kullanılacak en iyi araç ve teknikleri belirlerler.
- Takımın tüm sanat ekibini, sanatçılardan animasyonculara tümünün yönetiminden sorumludur.
- Aynı zamanda sanat ve animasyon ekibinin bütçesini programlamak ve bütçeye uygun şekilde çalışmasını sağlamak zorundadır.
- Programla ekibi ile de yakından çalışır. Çünkü tüm sanat varlıklarının oyun motoruna düzgün ve doğru şekilde aktarımından da sorumludur.

- Tüm bunların dışında lider konumundaki programcılar ile birlikte çalışarak oyunun teknolojisine uygun farklı modelleme, dokulama, animasyon, yaratma ve aydıtlatma tekniklerini ve araçlarını araştırıp test eder.
- Eğer dış kaynaklı sanat tasarımları mevcut ise yine kendileri bu sorumluluğu üstlenir ve denetimini yaparlar.
- Sanat ekibinin tüm çıktılarını denetlerler. Bu denetlemeler sadece sanat anlamında değil teknik anlamda da denetlemelerdir.
- Problemleri tahmin eder ve çözüm sağlarlar.
- Herhangi bir beklenmedik durumu planlamak ve bütçeye uygun şekilde programlamakta kendilerinin görevidir.
- Sanat departmanındaki en yüksek ücretli pozisyon olup, gereken beceri ve tecrübeyi yansıtmak zorundadırlar.

Bu iş için deneyim anahtardır. Oyun sektöründe bu görevi üstlenen kişiler en az 5 yıllık deneyime sahip kişilerdir. Bu tecrübe herhangi bir sanat bölümünde edinilen tecrübenin dışında bu rol 5 yıllık bir tecrübe aranır. Bunun sebebi tamamen şirkete bağlı olup tamamen tecrübeye dayalı bir iş olmasından kaynaklıdır.

Lead Artist görevini üstlenecek kişiler genelde daha öncesinde uzun yıllar boyunca sanat ekibinde görev almış ve büyük bir tecrübeye sahip kişilerdir.

Ne yapmalıyım ?

- En iyi rota nedir ?
- Bu rol kesinlikle bir giriş seviyesinde veya başlangıç seviyesinde bir rol değildir. Lider konumunda oldukları için genellikle üst düzey veya takım liderliği rolüne dayanan, sanat departmanında çeşitli rollerde kazanılan hatırı sayılır ve oyun endüstirisinde büyük bir deneyime ihtiyacınız vardır.
- Çeşitli bir çok yazılım programlarına da hakim olmanız gerekmektedir. Özellikle herhangi bir platform için nelerin başarılabileceğine ve elde edilemeyeceğine ilişkin olarak oyun tenolohilerini tam olarak anlamanız gerekir.
- Bu role ulaşmak için gerekli bir çok departmanda görev almak, başlangıç seviyesinden uzun bir tecrübe sonrası bu görevlere ulaşmak mümkündür.

https://www.youtube.com/watch?v=VbQJX7tKdx8