

# 3D Yazıcılar Film Yapım Stüdyolarınının Vazgeçilmezi Oldu

Raise3D marka 3D yazıcılar film sektörünü ve FX süreçlerini dönüştürüyor. Alliance Studio'da çalışan deneyimli FX makyaj sanatçıları Steve Yang ve Eddie Wang, FX ve heykel yaratım sürecini anlatıyor,

*“Birkaç yıl öncesine kadar oldukça yeni kabul edilen 3D yazıcılar artık her yerde. Her stüdyonun bir 3D yazıcısı var.”*

*Steve Yang ve Eddie Wang, Alliance Studio Özel Efekt Makyaj Sanatçıları*

## Eğlence tasarım ve inşa stüdyosu: Alliance Studio & 3D Yazıcılar Film Sektöründe neleri dönüştürdü?

**Steve**– Özel makyaj efektleri FX sektörüne girebilmek için Los Angeles'a taşındım. **Şey (The Thing)** filminin çoktan vizyona girdiği, **Kurt Adam Londra'da (American Werewolf in London)** ve **Çığlık (The Howling)** yapımlarındaki gibi makyaj efektlerinde inanılmaz yeniliklerin yaşandığı bir dönemdi. Buraya geldiğimde Stan Winston Stüdyoları'nda işe girme şansını yakaladım ve birkaç ay orada çalıştım.



Alliance Studio kurucuları Eddie Yang ve Steve Wang, Raise3D yazıcıların şekillendirdiği yeni dönemi anlattı.

Sonrasında Rick Baker'da Harry and the Henderson's filmi için heykeltıraş olarak çalıştım. Çok kısa bir süre sonra Eddie ile tanıştığım da 17 yaşındaydı. Bu harika çocuk seninle tanışmak istiyor, hem de çok yetenekli diyerek benimle tanıştırdılar ve çok iyi anlaştık. 0 günden beri arkadaşız ve ondan çok şey öğrendim.

**Eddie-** Steve kendine özgü, benzersiz bir tarza sahipti. O dönemde her şey insana benzer yapılıyordu, bir bakıma alışılmış ve güvenli tasarımlardı bunlar. Canavarların boyama işleri, mor renkler, kan ve eti çağrıştıran tonlar kullanılarak yapılıyordu. Her şey sıkıcı, alışılmış tarzda iken Steve [Keşiş Yengecinden](#) ilhamla tasarladığı amfibik deniz canlısı boyamalı, samuray etekli bir canavar ile karşımıza çıktığında herkes şaşkına döndü. Daha önce görülmemiş, yenilikçi, iyi tasarlanmış ve başarılı modeli ile tüm gereklilikleri sağlıyordu.

Bu sektörde işler kil tasarımlarla başlardı. Devamında maketler yapılır ancak yine son ürün kilden inşa edilirdi. Ben zaman içinde özel efekt makyajı işinden uzaklaşıp, video oyunlar için heykeller tasarlamaya geçiş yaptım.

# Filmler için özel efektleri yeniden tasarlamak

2004 yılında ilk kez Blizzard için yaptığım tasarımdan sonra 2010 yılında benden Jim Raynor isimli dev robot kostümlü bir insan modeli yapmam istendiğinde geleneksel yöntemlerin yetersiz kaldığını anladım. Dev bir robot için dijital yöntemler gerekliydi ve 3D yazıcılar film sektöründe dijital baskı işimizin artık önemli kısmını yapıyor.

3D yazıcılar ile modeller üretmek çok daha kolay ve amaca uyarlanabilir. Bilgisayarda tasarlanan dijital modellerin tıpatıp aynısını çok kısa sürede elde edebiliyoruz. 3D baskı deneyimimiz için satın aldığımız ilk yazıcı Makerbot idi, ancak bu küçük yazıcı yetersiz kalınca, yeni çözümler aramaya başladık ve daha büyük yazıcılar için birçok şirketi inceledik.



Alliance Stüdyo üretimi bir heykel.

**Raise3D Yazıcılar ile Özel Efekt**

## Tasarımlarını Keşfedin

[Raise3D yazıcılar](#) film yapımları için çok daha geniş baskı alanının sunduğu rahatlığa ek olarak, hızlı ve yüksek çözünürlüklü baskılar almamızı sağladı. Devasa boyutlardaki heykeller için üretilen parçalar, temizlik ve rötuş işlemlerinin ardından, yüksek ücretli büyük baskı şirketlerinin ürünlerinden ayırt edilemez hale gelebiliyor. 3D yazıcınıza yaptığınız yatırım, karşılığını çok kısa sürede veriyor.



Alliance Stüdyo

## Uygun Fiyatları ile Erişilebilir Raise3D Yazıcılar Film Sektörü gibi Birçok Alanda Kullanılabilir

[Raise3D](#) üç boyutlu yazıcılarına kıyasla iki üç kat daha pahalı olan yazıcılardan bir tane alabileceğimizi gördükten sonra, kısıtlı bütçemizi Raise3D markalı 2 yazıcı kullanarak harcamaya karar verdik. Biz sanatçılar, her gün yaratıcılığımızı uygulayabileceğimiz yeni alanlar ararken, 3 boyutlu baskı teknolojileri ve dijital baskı ile daha önce

mümkün olmayan şeyleri başarabiliyoruz. Bu nedenle, 3D yazıcılara yaptığımız yatırımı birçok kişiye önerdik ve bu fikir oldukça yaygınlaştı.

Kaynak: [Raise3D](#)