

Ken Barthelmey ile Film Endüstrisinde 3D Modelleme



The Tomorrow War (Yarının Savaşı) filmi için ZBrush ile 3D yaratık tasarımı

3D teknolojisi birçok alanda inovatif gelişmelere öncülük ederken [film](#) endüstrisinde bir dokunuş yapmadan geçebilir miydi? IT, Pokémon Detective Pikachu, Godzilla vs Kong ve yakın zamanda izleyicisiyle buluşan Amazon'un The Tomorrow War (Yarının Savaşı) filmi gibi Hollywood'un popüler filmlerinden bazılarında canavar tasarımcısı olarak adından söz ettiren [Ken Barthelmey](#) ile bu sorunun yanıtını birlikte keşfedeceğiz. Barthelmey, oldukça gelişmiş bir 3D modelleme programı olan [ZBrush](#)'ı kullanarak son derece ürkütücü canavarları nasıl yarattığına dair paylaşımlarda bulunarak film ve teknoloji entegrasyonuna ışık tutuyor.



Filmde White Spike olarak adlandırılan canava tasarımıdan bir kesit

Bize biraz kendinizden ve bir sanatçı olarak kariyerinizden bahseder misiniz?

Çok erken yaşta çizimler yapmaya başladım; genel olarak sanat ve yaratıcılığa her zaman tutkulu oldum. İkinci tutkumsa her daim sinema oldu. Jurassic Park ve Star Wars gibi filmler benim için büyük ilham kaynağı olarak üzerimde büyük etkiler yarattı. Sonunda tutkularıma odaklanmak istedim ve canavar/karakter tasarımı hakkında bir portföy oluşturdum.

2012'de yönetmen Wes Ball kişisel çalışmamı keşfederek beni "The Maze Runner" için Griever's'ı tasarlamam için ekibe dahil etti. Film endüstrisindeki ilk büyük tasarım deneyimim böylece başlamış oldu. Bu filmden sonra "Fantastik Canavarlar 2" (2018), "IT" (2017), "Pokémon Detective Pikachu" (2019), "Godzilla: Canavarların Kralı" (2019) ve "Godzilla Kong'a

Karşı" (2021) da dahil olmak üzere çok sayıda başka filme katkıda bulunma fırsatı yakaladım. Bir canavar tasarımcısı olarak çalışmak, temelde tüm ilgi alanlarımda bir birleşimdir diyebilirim. Yaptığım işin çeşitliliğinden zevk alıyorum. Her proje yeni zorlukları ve yeni şeyler öğrenme fırsatı sunuyor.



Ken Barthelme'ın 3D eskiz çalışması

En son The Tomorrow War'da çalıştınız, bize bu süreçten ve projeye nasıl dahil olduğunuzdan bahsedebilir misiniz?

2019'un başlarında yapım tasarımcısı Peter Wenham, bir bilim kurgu filmi için uzaylılar tasarlanmasının uygun olup olmadığını öğrenmek için bana ulaştı. Tam bu zamanlarda şans eseri bir projeyi daha yeni bitirmiştik ve bir hafta içinde The Tomorrow War filmi için çalışmaya başladım. Süreçte ilk olarak bana uzaylıların filmin önemli bir parçası olduğunu ve tasarımın nasıl görüneceğini tanımlamaya yardımcı olmak için

benimle iş birliği yapılmak istendiği açıklandı. Proje hakkında daha fazla ayrıntı duyduğumdaysa heyecanlandım ve tasarım üzerinde çalışmaya başlamak için sabırsızlanıyordum.



Ken Barthelmey'in 3D modelleme çalışması

Filmin hangi alanlarına katkıda buldunuz?

Film için White Spikes adlı ürkütücü uzaylıları tasarlamakla görevlendirildim. Gördükleri her şeye saldıran ve onları yiyen bu yaratıkların açlığını ve zekasını yansıtan etkileyici bir tasarım gerçekleştirmem bekleniyordu. Ayrıca bu yaratıkların hızlı yüzebilme ve uçabilme gibi farklı yeteneklere sahip olması gerekiyordu. Tüm bu beklentileri tek bir tasarımda buluşturmaksa benim işimdi.

White Spikes'ın net bir açıklaması olmadığı için, yönetmenimiz Chris McKay'e başlangıçta seçim yapması için birkaç farklı seçenek sundum. Bu aşamada tüm amacımız beyin fırtınası yapmak

ve ilginç fikirler bulmaya odaklıydı. Chris, yaratıkları daha tehditkâr hale getirmek için bir tür saldırı silahına ihtiyaçları olduğunu hissetti. Beyaz Dikenlerin hedeflerine nasıl ateş edebileceğine dair makul bir yol istedi. Çivi-ateş-dokunaç fikrini buldum ve bu fikri bir eskiz haline getirdim. Fikir beğenilince benden bu tasarımı daha da geliştirmem istedi.



Çivi-ateş-dokunaç üçlemesi modellemesi

Bu eskiz onaylandıktan sonra ZBrush kullanarak bir 3D model oluşturarak stüdyoya sunulan birkaç KeyShot çizimi yaptım. En sonunda diğer tasarımcıların farklı uzaylı tasarımları üzerinde ayrı ayrı çalıştıkları ancak benim tasarımımın seçildiği söylendi.

ZBrush'ı ne kadar süredir kullanıyorsunuz?

ZBrush'ı ilk kez 2013 yılında tanışarak çalışmaya başladım. Kariyerime her ne kadar 2D sanatçısı olarak başlamış olsam da

3D sanatçalarına her zaman hayran olmuşumdur. 3D ilk başta bana oldukça teknik geldi, ayrıca yeni bir programı sıfırdan öğrenmek oldukça zorlayıcı bir süreçti. Ancak sonunda ZBrush'ta karalamalar yapmaya ve iş akışının ne kadar organik olduğunu görünce gerçekten şaşırılmıştım. Özellikle [Dynamesh](#) kullanımını benim için bir keşif oldu ve gerçek kil ile [heykel](#) yapmak gibi geldi. İşte o zamanlardan beri 3D modelleme programı olan ZBrush'ı kullanıyorum.

ZBrush filmdeki çalışmanız için mi kullanıldı? Eğer öyleyse, yaratma sürecinizde size nasıl fayda sağladı?

ZBrush, benim işimin büyük bir parçası. 3D ile ilgili asıl harika olan şeyse, hile yapamıyor olmanızdır. Demek istediğim, bazen 2D'de iyi görünen bir şey 3D modelleme aşamasında o kadar iyi yansıtılamayabilir. Örneğin White Spike'ın 3 boyutlu modeli üzerinde çalıştığımda, arka ayakların çok uzun olduğu ve değiştirilmesi gerektiği hemen belli oldu. Böyle şeyler ancak üç boyutlu çalıştığınızda görünür hale gelir.

Fikir bulmak işin en zor kısmıdır, ancak bir kez bir yön belirlendiğinde, yönetmen tarafından onaylanana kadar o yön tasarımı büyük ölçüde rafine eder. Bu nedenle bir tasarım üzerinde çalışırken fikirleri kâğıda aktarmanın en hızlı yolu bu olduğundan her zaman 2D çizimlerle başlarım. Bir eskiz onaylandıktan sonraysa 3D modelleme sürecine odaklanabilir ve tasarımı ZBrush ile daha da geliştirebilirim.



3D modelleme ile geliştirilen yaratık tasarımı

Hangi özellikleri faydalı buldunuz?

Dynamesh sürekli kullanımda ancak ben model pozlaması için [ZRemesher](#) ve [Transpose Master](#) kullanmayı da seviyorum. 'The Tomorrow War' üzerinde çalışırken benim için en faydalı olan özellik, 'ZBrush to [KeyShot Bridge](#)' oldu. Stüdyoda planlanmış bir toplantıdan dolayı White Spikes'ı yontup işlemek için sadece birkaç günüm vardı. Tasarımın karmaşıklığı göz önüne alındığında ve bir modeli işleme için dışa aktarmak çok zaman alan bir süreç olabildiğinden bu aralığın ne kadar kısa bir aralık olabildiği aşikâr. Ancak ZBrush to KeyShot Bridge sayesinde her şeyi zamanında bitirmeyi başardım.

Senin için sırada ne var?

Ŗu anda James Wan'ın ynettiđi, gelecek yıl vizyona girecek olan "Aquaman 2" zerinde alıŖıyorum. Neredeyse altı aydır bu proje zerinde alıŖıyorum ve bir film iin daha nce hi bu kadar farklı yaratık ve karakter tasarlamamıŖtım. Ayrıca yakında ıkacak bir Netflix filmine ve "Thor: Love and Thunder" iin birkaç konsepte katkıda bulundum. Daha sonraysa kiŖisel projelerime daha fazla odaklanmak alıŖacađım.

Kaynak: [Pixologic](#)