

## Gerçek Olandan Simülasyona: Fotoğraf Stüdyosu Eğitiminde “Set.A.Light 3D” Örneği

From Real To Simulation: “Set.A.Light 3D” Example In Photo Studio Education

### ÖZET

Keşfedildiği andan itibaren günümüze kadar birçok sosyal ve kültürel alanda; toplumu şekillendiren, görsel bağlamda yarattığı etki ile toplumu inşa eden fotoğraf, teknolojinin yaratmış olduğu imkânlar doğrultusunda içinde yaşadığımız dijital çağın en önemli sanat dallarından biri olarak kendisine zemin bulmuştur. Sürekli değişen ve gelişen teknolojik imkanlar, stüdyo fotoğrafçılığını da etkilemiş, görsellerle çevrili bu dünyaya fotoğrafik bağlamda birçok katkı sağlamıştır. Gerçekleştirilen bu araştırmada günümüz dijital teknolojilerinin sağladığı yararlarından biri olarak hizmete sunulan; simüle edilmiş fotoğraf stüdyosu, *Set.a.light 3D* simülasyon yazılımı ve bu programın çevrimiçi sanat eğitimine olan katkıları değerlendirilerek, ayrıntılı sonuçlara ulaşılması hedeflenmiştir. Bilimsel yaklaşımın sergilendiği bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olan, yarı yapılandırılmış görüşme metodu uygulanmıştır. Gönüllü katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerde yazılımın sunmuş olduğu imkânlar mercek altına alınmıştır. Buna bağlı olarak yazılımın katılımcılara ve çevrimiçi sanat eğitimine olan katkıları tespit edilerek, örneklerle ayrıntılı bir şekilde tartışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Fotoğraf, Sanal Stüdyo, Set.a.light 3D, Çevrimiçi Eğitim.

### ABSTRACT

Photography, which shapes and builds society with the effect it creates in the visual context, has found a ground for itself as one of the most important art branches of the digital age we live in, in line with the possibilities created by technology from the moment it was discovered to the present day, in many social and cultural areas. Constantly changing and developing technological possibilities have also affected studio photography and have made many contributions to this world surrounded by visuals in the photographic context. In the current study, which was put into service as one of the benefits of today's digital technologies; it is aimed to explore detailed results by evaluating the simulated photography studio, *Set.a.light 3D* simulation software and the contributions of this program to online art education. In this study, in which the scientific approach is implemented, semi-structured interview method, which is one of the qualitative research methods, was administered. During the interviews with the volunteer participants, the possibilities offered by the software were examined. Accordingly, the contributions of the software to the participants and online art education were explored and discussed in detail with examples.

**Keywords:** Art, Photography, Virtual Studio, Set.a.light 3D, Online Education

### GİRİŞ

Fransız mucit Joseph Nicéphore Niepce ve kimyager Louis Daguerre'in ortak gerçekleştirmiş oldukları çalışmalar ve girişimler sonucunda; 1826 yılında bir görüntü, bir yüzeye aktarılarak *fotoğraf* bulunmuş ve tarih sayfasında yer almaya başlamıştır (Clarke, 2017: 13-16; Akbaş ve Korkmazgil, 2010: 15-16; Kanburoğlu, 2004: 25-28). Fotoğrafın icadıyla paralel gelişim gösteren fotoğraf teknolojisi, içinde yaşadığımız görsel dünyayı şekillendiren en önemli unsurlardan biri haline gelmiştir (Langford, 1998: 6). Faruk Akbaş ve Gökhan Korkmazgil'in kaleme almış olduğu *Dijital Dünyada Fotoğraf* adlı eserinde bu konuya ilişkin şu tespitlere yer verilmiştir. İçinde yaşadığımız dünyada eğitim, kültür-sanat, eğlence, iletişim, bilim gibi yaşama dair tüm alanlarda fotoğraf teknolojisinin sağlamış olduğu görsellik yoğun biçimde yer almaktadır (2010: 18). Fotoğraf sanatçısı David Bate'de, Akbaş ve Korkmazgil'in anlatımına benzer bir açıklama yapmaktadır. Bate'ye göre, moda katalogları, seyahat rehberleri, kozmetik ürünler, müzikal ürünler, teknolojik ürünler ve hatta insanlar fotoğraflar aracılığıyla çekici kılınabilirken bellekte yer alabileceğini savunmaktadır (2011: 50). Bu bağlamda Amerikalı sanat eleştirmeni Susan Sontag'ın yapmış olduğu tespit öne çıkmaktadır. Bu tespite göre gündelik yaşamın içinde yer alan insanlar, fotoğraf aracılığıyla tüm dünyayı bir görüntü seçkisi olarak hafızalarında tutabilmektedir (2005: 2). Sontag'ın yapmış olduğu bu çıkarım ile fotoğraf, gündelik yaşamın her aşamasında yer alan ve toplumu yeniden inşa eden insanın belleğini şekillendiren, hafızasına kazınan görsel bir imge olduğu sonucuna varılabilir.

Fotoğrafın gündelik yaşam içinde bu denli yer alması, insanın görsel algısına hizmet eden bir metanın oluşması ve yaşama dair birçok yeni yaklaşım biçimi inşa etmesiyle, dijital dünyada kendisini iyiden iyiye ön plana çıkarmaya başlamıştır. Özellikle dijital sanatın 1970'li yıllardaki gelişiminin en ayırt edici özelliği, sanatçıların sürekli olarak teknolojiyi keşfetme arzusu olduğu söylenebilir (Wands, 2006: 25). 1990'lı yıllardan günümüze kadar geçen

Basri Gençcelep<sup>1</sup>   
Kürşat Kaan Özkemahlı<sup>2</sup> 

### How to Cite This Article

Gençcelep, B. & Özkemahlı, K. K. (2023). “Gerçek Olandan Simülasyona: Fotoğraf Stüdyosu Eğitiminde “Set.A.Light 3D” Örneği”, *International Academic Social Resources Journal*, (e-ISSN: 2636-7637), Vol:8, Issue:51; pp:3062-3071. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.70969>

Arrival: 08 May 2023  
Published: 31 July 2023

Academic Social Resources Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, Erzurum, Türkiye

<sup>2</sup> Arş. Gör. Dr, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, Hatay, Türkiye

dönemde bilgisayar teknolojileri, gündelik yaşamın hemen hemen her alanında kullanılmaya başlanmıştır. Bu bağlamda dijital teknolojinin sunmuş olduğu imkânlar ve yeniliklerden en çok etkilenen alanlardan birinin fotoğraf olduğu söylenilebilir (Ürper, 2012: 19; Ritchin, 2012: 15-23). Diğer yandan, Güzel Sanatların bir dalı olarak kabul edilen fotoğraf (Grzymkowski, 2017: 218) ve sanat akademilerinde verilen fotoğraf eğitimleri, bu hızlı değişim dönüşümün bir parçası olarak sürece uyum sağlamıştır. Gelişen teknolojinin sunduğu imkânlardan biri olarak karşımıza çıkan *Set.a.light 3D* simülasyon yazılımı, bu duruma verilecek etkili bir örnek olarak karşımıza çıkarken, bu çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır. Simüle edilmiş bu fotoğraf stüdyosu aracılığıyla, fotoğraf üretimi sanal ortamda sağlanabilmektedir. Bu uygulama biçimi ile özellikle son yıllarda dünya genelinde ve ülkemizde yaşanan doğal afetlerin yarattığı olumsuzluklar sebebiyle, yükseköğrenim düzeyinde verilen çevrimiçi/online fotoğraf eğitimlerine, önemli katkılar sağladığı bilimsel metotlar ile tespit edilmiştir.

## YÖNTEM

Gerçekleştirilen bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerine başvurulmuş olup konuya ilişkin literatür araştırılması yapılmıştır. Çalışmanın odak noktasını oluşturan “*Set.a.light 3D*” simülasyon yazılımını kullanan katılımcılarla, yarı yapılandırılmış görüşme metodu uygulanmıştır. Bu metotların etnografik ortama duyarlı olması, araştırma deseninde esneklik sağlamaktadır. Aynı zamanda bu araştırma yöntemlerinin araştırmacı ve katılımcıların bütüncül bir yaklaşım içinde etkin rollere sahip olmalarına olanak yaratırken algılarının ön plana çıktığı görülmektedir. Bu durum neticesinde derinlemesine veri toplama olanağı sağlanmaktadır (Kümbetoğlu, 2019; Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu özelliğinden dolayı gerçekleştirilen bu bilimsel çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme metodu tercih edilmiş ve uygulanmıştır. Örnekleme ilişkin görüşme yapılan katılımcılar; Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü öğrencileri ve fotoğraf dersini alan Grafik Bölümü öğrencileri arasından, simülasyon yazılımını deneyimleyen gönüllülerle yapılmıştır. Bu bağlamda yazılımı kullanan katılımcıların kişisel bilgilerinin korunması amacıyla, çalışmada isim ve soy isimlerinin baş harflerine yer verilmiştir. Diğer yandan saha görüşmelerini gerçekleştirebilmek adına, Atatürk Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu, Güzel Sanatlar Birim Etik Kurulundan 17.04.2023 tarihinde alınan karar ile 79332546-000.E.2000167692 sayılı etik kurul onay belgesi alınmıştır.

Katılımcıların dijital dünyanın sağlamış olduğu imkânlar doğrultusunda deneyimledikleri, simüle edilmiş fotoğraf stüdyosu *Set.a.light 3D* simülasyon yazılımını ve bu deneyimin sonucunda elde ettikleri tecrübenin pratiğe yansımaları olarak söyleyebileceğimiz, fiziki ortamda bulunan fotoğraf stüdyosuna ilişkin tecrübeleri irdelenmiştir. Çalışmanın amacına uygun sorular önceden hazırlanmış, katılımcılara yöneltilmiş ve görüşmenin seyrine göre gelişen sonda sorular sorulmuştur. Katılımcılara sorulan açık uçlu sorular ışığında elde edilen bulgular, simüle edilmiş fotoğraf stüdyosunda yer alan; temel fotoğraf uygulamaları, farklı sensör yapılarına sahip fotoğraf makineleri, farklı odak uzaklığına sahip lensler, farklı güç ve ebatlardaki ışık şekillendirici aksesuarlar ve bunların yaratmış olduğu etkiler, farklı özelliklere sahip modeller ve çeşitli model duruşları incelenmiştir. Bu doğrultuda, moda ve konsept gibi çekimlere uygun dijital pratiklerin yaratıcı bir seviyeye çıkarılması konusundaki deneyimler irdelenerek, çeşitli çıkarımlarda bulunulmuştur.

## BULGULAR

### Gerçek Olandan Simülasyona: Set.A.Light 3D

Teknoloji, hız ve bilgi çağı olarak tanımlanan 20.yüzyılın başlangıcından, içinde yaşadığımız döneme kadar evrilerek devam etmektedir (Ertan ve Sansarcı, 2016: 82). Bu durumun yarattığı sonuçlardan biri olarak karşımıza çıkan *simülasyon kavramı*, içinde yaşadığımız dijital çağın en popüler kavramlarından biri olarak söylenebilir. Postyapısalcı felsefe ve postmodernizm üzerine çalışmalar gerçekleştiren Fransız sosyolog Jean Baudrillard’ın, *Simülakrlar ve Simülasyon* adlı eserinde, simülasyon kavramına ilişkin önemli tespitleri bulunmaktadır. Baudrillard’a ün kazandırıp, tanınmasını sağlayan bu eseri özetle; postmodern dönemde, yaşama dair gerçek olanın yapay olarak yeniden üretilmiş versiyonu olduğunu ve birbirinden ayırt edilemeyeceğinin zorluğundan bahsetmektedir. Diğer yandan simülasyonu gerçekliğin tüm verilerine sahip olan ama gerçek olmayan şey olarak tanımlamaktadır (Baudrillard, 2014). Baudrillard’ın temellendirdiği bu kavram doğrultusunda ele alabileceğimiz; günümüz dijital dünyasının yaratmış olduğu imkanlardan biri olarak karşımıza çıkan *Set.a.light 3D* simülasyon yazılımı, gerçek hayatta var olan fotoğraf stüdyosunun simüle edilmiş hali olarak, fotoğraf sanatına ilgi duyanların dikkatini çekmiştir.

Almanya’nın Stuttgart kentinde bulunan *Elixier Software* şirketi tarafından geliştirilen yazılım, fotoğraf stüdyosunu taklit eden dijital bir ortamdır. Bu tür yazılımlar, amatör ya da profesyonel fotoğrafçılara herhangi bir maliyet olmaksızın gerçek dünyadaki ekipman, mekân, model simülasyonları kullanarak yaratıcı projeler gerçekleştirme olanağı sunar. Özellikle sağlamış olduğu, sanal arka plan ve sahneler, 3 boyutlu (3D) modeller ve nesnelere, dijital aydınlatma ve gölgeleme, gerçek zamanlı ön izleme ve düzenleme gibi imkanlar sunmaktadır. Tüm bunların yanı sıra, yazılımın sahip olduğu görsel donanım ve kolaylıklar sayesinde, fotoğraf eğitimi verilen yükseköğrenim kurumlarına ait sanat akademileri tarafından, önemli bir materyal olarak kullanılabilir. *Set.a.light 3D*’ye ait kurumsal internet sitesinde verilen bilgiler incelendiğinde, şu başlıklar öne çıkmaktadır. *Set.a.light 3D*; gerçekçi bir

stüdyo yazılımı olduğunu ileri sürerken, daha iyi bir ışık hesaplamasına olanak sağlayan, yenilikçi özellikler ve çözümler sunan, sahip olduğu arayüz (Fotoğraf 1) ile kullanıcı dostu bir yaklaşım sergilediklerini ifade eden verilere rastlanmıştır.<sup>3</sup>



**Fotoğraf 1:** Set.a.Light 3D Kullanıcı Arayüzü

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Simülasyon yazılımının sunmuş olduğu yaratıcı çözümlerle stüdyo fotoğrafı, reklam fotoğrafı, moda fotoğrafı gibi derslerin simülasyon ortamında profesyonelce incelenebileceği görülmektedir. Set.a.light 3D simülasyon yazılımının sunmuş olduğu diğer bir özellik ise, gerçek hayatta var olan fotoğraf stüdyosu ve stüdyoya dair yardımcı araç, gereçlerin birebir aynı ortam içinde yazılım aracılığıyla simüle edilerek yaratılabilmesidir. Bu duruma örnek olarak verebileceğimiz çalışma ortamı ise (Fotoğraf 2), Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü fotoğraf stüdyosudur. Stüdyonun sahip olduğu fiziki yapı, arka plan fonu, ışık şekillendiricileri birebir Set.a.light 3D'de simüle edilerek (Fotoğraf 3) örnekleme oluşturan gönüllü katılımcılara sunulurken, fikir sahibi olmaları sağlanabilmektedir. Böylelikle yazılıma dair çevrimiçi sanatsal fotoğraf üretimine ilişkin tartışmaların önü açılmaktadır. İngiliz sanat eleştirmeni John Berger, *Bir Fotoğrafı Anlamak* adlı eserinde fotoğrafçılığın başlıca ilkesinin, ortaya çıkan imgenin eşsiz olmayıp, tam aksine sınırsızca çoğaltılabilmesine dikkat çekmektedir (2017: 36). Bu bağlamda günümüz koşullarını ve simülasyon yazılımını değerlendirdiğimizde ise, artık sadece gerçek yaşamda çekilen fotoğraflar sınırsızca çoğaltılmamaktadır. Aynı zamanda dijital dünyanın sağlamış olduğu simülasyon yazılımları ile de sınırsız fotoğraf görüntüsü oluşturulabilmektedir.



**Fotoğraf 2:** Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Stüdyosu

**Kaynak:** Yazar tarafından çekilmiştir.

<sup>3</sup> Elixier Software şirketine ait Set.a.light 3D yazılımının kurumsal internet sitesi, Erişim: URL-1.



**Fotoğraf 3:** Set.A.Light 3D'de Oluşturulan Fotoğraf Stüdyosu Simülasyon Görüntüsü  
**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerde, daha önce simülasyon ile desteklenmiş herhangi bir ders alıp almadıkları sorulurken, simülasyonun bir metot olarak kullanılmasına ilişkin görüşleri alınmıştır. Bu konuya ilişkin katılımcıların verdikleri cevaplar şu şekildedir:

**V.A.:** Daha önce simülasyon destekli bir ders almadım. Fiziki stüdyo derslerinde ışığın kullanımı, ışık türleri gibi deneyimlerin, sayısal ortamda bu yazılım aracılığıyla uygulanması çok daha pratik.

**M.H.D.:** Bu program çevrimiçi dersimize çok yardımcı oluyor. Ulaşamadığımız çoğu ekipmana buradan ulaşabiliyoruz.

**S.A.:** Uzaktan eğitim ders esnasında olması gereken stüdyo ortamına, bu simülasyon yazılımı sayesinde erişebiliyor ve deneyimleyebiliyoruz.

**F.E.:** Simülasyon destekli bir dersi daha önce almadım. Aynı zamanda bu tür yenilikçi uygulamalar bizlere stüdyoya girmeden stüdyoda ışığı ve ekipmanları, model hareketlerinin nasıl olması ve kullanılmasına ilişkin ipuçları veriyor.

**İ.T.:** İlk defa böyle yenilikçi işlenen bir ders alıyorum. Uzaktan eğitim için çok faydalı oluyor. Gerçeğe çok yakın sonuçlar elde edebiliyoruz.

**R.U.:** Bu tarz yaklaşımların yararlı olduğunu düşünüyorum. Bulunamayacağımız ortamlara simülasyon yöntemiyle erişebiliyoruz.

**A.M.B.:** İlk defa bu tarz içeriği olan bir ders alıyorum. Devamlılık sağlamasını da isterim. Çünkü birçok ışık türünü ve kullanımını daha pratik şekilde öğrenmemize katkı sağlamakta...

**E.Ö.:** Daha önce bu tarz uygulanan bir ders almadım. Uzaktan eğitim sürecinde yararlı olduğunu düşünüyorum. En azından bu simülasyon aracılığıyla stüdyodan tamamen uzak kalmış olmuyoruz.

**C.L.:** Hayır, ilk defa alıyorum. Simülasyon destekli bu stüdyo yazılımının, gerçek stüdyo ortamına girmeden bize oldukça yararlı ve pratik imkanlar sunması, mükemmel bir şey...

**F.R.S.:** Simülasyon içerikli bir ders ilk defa alıyorum. Stüdyoya ilişkin pratiklerin algılanmasına kolaylık sağladığı bir gerçek...

**E.K.:** Çok yaratıcı bir ders işleme şekli. Derslere bire bir fiziki stüdyo ortamın da giremesek de aynı etkiyi yarattığını düşünen ve savunan biriyim.

**E.Y.:** İlk defa böyle bir tecrübe ediniyorum. Günümüz teknoloji çağı için oldukça kullanışlı olduğunu düşünüyorum. Biz öğrencilerin deneyim kazanmasına fayda sağlıyor.

**B.Ç.:** Daha önce böyle bir ders almadım. Bu program oldukça pratik ve öğrenmeye kolaylık sağlıyor.

**B.Ö.:** Simülasyon destekli stüdyo dersleri bizim bilgilerimizi pratiğe dönüştürmemize yardımcı olan bir öğretim yöntemidir. Olumsuz yönünü henüz görmedim, fakat olumlu yönleri arasında şunları söyleyebilirim. Gerçekçi bir deneyim sunuyor, böylece biz öğrenciler fiziki stüdyoda ne ile karşılaşacağımızı öngörebiliyoruz.

**E.K.:** Hayır daha önce simülasyon destekli bir ders almadım, Stüdyo derslerimiz için bu simülasyon uygulaması, stüdyo ortamında yapacağımız çalışmalar için ön hazırlık olarak değerlendirilebilir. Pratik ve stüdyoya daha hâkim olabilmemizi sağladığı düşüncesindeyim.

**R.K.:** Simülasyon destekli bu dersin birkaç olumlu yönü var. Öncelikle, bu ders öğrencilere pratik deneyim sağlıyor ve öğrencilerin öğrenmelerini daha somut hale getiriyor. Bu sayede, öğrenciler teorik bilgileri daha iyi anlayabilir ve uygulama becerilerini geliştirebilir. Ayrıca, bu tarz yazılımların gerçek hayatta deneyimleyemeyecekleri tecrübeleri yaşayarak bizlerin hata yapmasını engeller.



**Y.D.:** Hayır, daha önce böyle bir ders almadım. Bu gibi dijital çözümlerle stüdyo derslerinde, çeşitli renk, ışık denemelerinden, modelin poz vermesine kadar farklı uygulamalar yapmamıza olanak sağlıyor. Bu durumun, gerçek hayattaki stüdyo kullanımına yönelik pratik ve deneyim kazandırdığını düşünüyorum.

Görüşme gerçekleştirilen katılımcılardan elde edilen veriler doğrultusunda, tüm katılımcıların eğitim hayatları boyunca ilk defa simülasyon ile desteklenen bir ders aldıkları tespit edilmiştir. Görüşmelerde katılımcılar; bu eğitim metodunun dijital dünyanın sunmuş olduğu imkânlar çerçevesinde öğrenme pratiğine önemli katkılar sağladığını vurgulamışlardır. Üniversitelerin fiziki fotoğraf stüdyolarında, fotoğraf eğitimi alan sanat fakültesi öğrencilerine sundukları ekipman ve teçhizatlar maddi olanaklardan dolayı sınırlı olabilmektedir. Eğitim amaçlı kullanılan bu fotoğraf stüdyolarında çoğunlukla, temel stüdyo eğitimine ve temel stüdyo kullanımına olanak sağlayan sınırlı sayıda ekipman ve teçhizat bulunmaktadır. Set.a.light 3D simülasyon yazılımı ise stüdyo eğitimi alan öğrencileri desteklemek, fiziki stüdyo ortamında deneyimleme imkanı bulamadıkları ekipmanlar, teçhizatlar ile ilgili kullanım pratiği ve tecrübesi kazanımı sağlamaktadır. Bu durumun sonucunda simülasyon ile desteklenen katılımcıların, fotoğraf stüdyosu eğitimlerinde farklı ekipmanları, teçhizatları ve farklı stüdyo ortamlarını deneyimledikleri, birçok kullanım pratiği kazandıkları görülmektedir.

Stüdyo ortamında fotoğraf çekmenin en önemli unsuru olan ışığı kullanmak, çoğu zaman büyük tecrübe gerektirmektedir. Set.a.light 3D'nin avantajlarından biri olarak kullanıcılarına sunduğu en önemli özelliği de ışık sistemidir. Gerçek yaşamda da fotoğraf, ancak ışık ve ışığı yansıtan içeriklerin olduğu bir ortamda meydana gelmektedir (Burgin, 2013: 54). Işık sayesinde fotoğraflanmak istenen konu aydınlanır ve görüntünün oluşması sağlanır (Sütlüoğlu, 2013: 165). Gün ışığının haricinde yapay ışıklardan oluşan stüdyo ortamında ise, ışıkla aydınlatmanın tüm unsurları fotoğrafçının kontrolü altındadır (Prakel, 2011: 8). Çünkü fotoğraf stüdyosunda yer alan ışık sistemleri, her biçim ve boyutta olabildiği gibi, gerçekleştirilen çekime uygun ve en doğru ışığın ayarlanmasına olanak sağlamaktadır (Freeman, 2012: 100). Set.a.light 3D yazılımı ise sahip olduğu, piyasada yaygın olarak kullanılan ışık çeşitliliği ile birlikte birbirinden farklı boyutlardaki elliden fazla ışık şekillendiriciler (softboxlar, petekler, şemsiyeler, reflektörler vs.) ile kullanıcılara gerçek zamanlı ışık simülasyon deneyimi sunmaktadır (Fotoğraf 4).



**Fotoğraf 4:** Set.A.Light 3D'de Yer Alan Işık Şekillendiriciler

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Diğer yandan, gerçek zamanlı ışık simülasyon yazılımı ile üretilen bir fotoğraf (Fotoğraf-5), fiziki stüdyo ortamında elde edilen bir fotoğraf ile karşılaştırıldığında (Fotoğraf 6) sonuçların hemen hemen aynı olduğu deneyimlenerek gözlemlenmiştir. Bu duruma bağlı olarak, gerçek hayatta fiziki stüdyo ortamlarında yapılması planlanan -moda, konsept gibi- çekimlerin ön test provaları bu simülasyon yazılım aracılığıyla tecrübe edilebilir. Bunun sonucunda ise, fiziki stüdyo ortamlarında yapılması planlanan çekimlerde karşılaşılabilecek muhtemel ışık sorunları önceden giderilebilir.



**Fotoğraf 5:** Set.A.Light 3D'de Oluşturulan Fotoğraf  
**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Fotoğraf 6:** Stüdyo Ortamında Çekilmiş Fotoğraf  
**Kaynak:** Yazar tarafından çekilmiştir.

Katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerde, yazılım aracılığı ile gerçek zamanlı ışık simülasyonları hakkındaki görüşlerine yer verilmiştir. Buna bağlı olarak katılımcılar şu tespitlerde bulunmuşlardır:

**V.A.:** Işık ve ışık şekillendirici aparatların konu üzerindeki etkisi gerek difüzörün yaydığı yumuşak ışık gerekse çanakların verdiği yüksek kontrastlı ışık, neredeyse fiziki stüdyoda aldığımız sonuçlar ile aynı etkiyi vermektedir.

**M.H.D.:** Ne kadar çok sayıda ve farklı ışık ekipmanına ulaşırsam, tecrübe edebileceğim etkide o kadar farklı oluyor. Yazılım öğrenmeye büyük bir katkı sağlıyor.

**A.K.:** Bu yazılımın sunduğu ışık çeşitliliği ile yaratıcı projeler üretebilmekteyiz.

**F.E.:** Bu simülasyonu kullanan kişi, fiziki stüdyo çekimi öncesinde, çalışmasına yönelik ön ışık hazırlıklarını deneyebilir.

**R.U.:** Simülasyon yazılımı kullanımı, stüdyoyu hazırlamadan önce hangi ışık ekipmanlarının kullanılacağı, bu ekipmanların nerede ve nasıl kullanılması gerektiği hakkında bilgiler veriyor. Fotoğrafçının bu durumu önceden tecrübe edebilmesi, kolaylık sağlayan bir özellik olarak karşımıza çıkıyor.

**A.M.B.:** Fiziki stüdyo ortamındaki ışıklar ve ışık şekillendirici aparatların verdiği sonuçlar, simülasyon yazılımı sonuçları ile birebir aynı olup, hızlıca istediğimiz sonucu elde etmemizi sağlıyor. Yumuşak ya da sert ışık gibi farklı ışık kullanımlarında ise fiziki stüdyoda aldığımız sonuçlar ile aynı etkiyi veriyor.

**C.L.:** Simülasyon yazılımının sunduğu ışık şekillendirici aparatların, fiziki stüdyo ortamındaki ışıklar ile uygulanabilirlik açısından aynı etkiyi veriyor olması oldukça başarılı...

**B.L.:** Simülasyonda yer alan ışık şekillendiricilerin etkisi, fiziki stüdyoda kullanılan ışık şekillendiricilerin etkisi ile çok yakın sonuçlar veriyor...

**Z.K.:** Bu program, fakültemiz stüdyosunda olmayan ışık çeşitliliğini bize sunarak deneyimlememize olanak sağlamaktadır.

**H.Ş.A.:** Fiziki stüdyo ortamında, ihtiyaç duyduğumuz her türlü ışık ve ışık şekillendiricisini kullanma imkânı maalesef bulamıyoruz. Bu yüzden simülasyonda bulunan çeşitli ışıklar ve ışık şekillendiriciler sayesinde, farklı ışık denemeleri yaparak farklı ışık ekipmanlarından nasıl sonuçlar alacağımızı görebilmekteyiz. Bunun biz fotoğrafçılar için faydalı ve öğretici olduğunu düşünüyorum.

**E.K.:** Fakültemiz fotoğraf stüdyosunda bulunan tüm ışık ekipmanları ile hemen hemen aynı etkileri verdiğini düşünüyorum. Çeşitlilik konusunda da çok iyi olduğunu söyleyebilirim.

**M.G.:** Işık ve ışık şekillendirici aparatların sonuçları, stüdyoda aldığımız sonuçlar ile aynı etkiyi veriyor. Bu durum çalışma şeklini oldukça zevkli hale getiriyor...

**E.Y.:** Öğrencilerin, fiziki stüdyoda tüm ışık ve ışık şekillendirici aparatları deneyimleme imkânı olduğunu düşünmüyorum. Simülasyon yazılımında ise birçok ekipmanı deneyimleme imkânı buluyoruz. Pratik yoldan öğrenme, istediğimiz ışığı istediğimiz şekilde deneyimleme ve kullanma şansına sahip oluyoruz.

**B.G.:** İhtiyacım olan her türlü ışık aparatını bu programda kullanabiliyorum.

**B.Ö.:** Stüdyoda kullandığımız -sabit ışıklar, softbox, reflektörler gibi- birçok ışık şekillendiriciyi bünyesinde barındıran, uygulaması basit ve aynı zamanda kullanımı keyifli bir yazılım. Fakültemiz stüdyosunda elde ettiğimiz sonuçlara çok yakın sonuçlar veriyor.

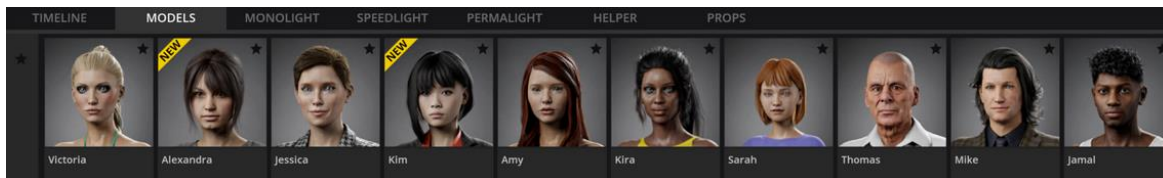
**İ.S.:** Yazılımın, sunduğu ışık ve aparat çeşitliliği oldukça fazla. Bu durum, gerçek çekimde kullanılacak ekipmanlara karar vermede çok yardımcı oluyor.

**R.K.:** Set.a.Light 3D kullanarak oluşturulan ışık, gerçek hayatta kullanılan ışık ile benzer ve uygulanabilir sonuçlar veriyor.

Katılımcıların gerçekleştirmiş oldukları tespitler doğrultusunda, yazılımın sunmuş olduğu ışık sistemlerinin gerçeğe yakın etkiler yarattığı ve bu etkilerin fotoğraf projelerine olumlu yansıdığı öne çıkan önemli sonuçlar arasındadır. Diğer bir husus ise, katılımcıların fiziki stüdyo ortamlarında deneyimleme olanağı bulamadıkları birçok ışık ve ışık şekillendirici ekipmanları, Set.a.Light 3D simülasyon yazılımı aracılığı ile deneyimleme fırsatı elde etmeleridir. Ayrıca bu durum fotoğrafçılar tarafından, fiziki stüdyo ortamında bulunabilecek birçok ekipmanı tecrübe etme, fiziki stüdyo ortamında yapılması planlanan çekimler öncesinde ön hazırlık yapabilmeye imkânı sağlamaktadır. Fiziki çekim öncesinde yazılım kullanarak oluşturulan görseller, çekim sırasında karşılaşılabilecek ışık sorunlarına önceden müdahale imkânı sunmaktadır.

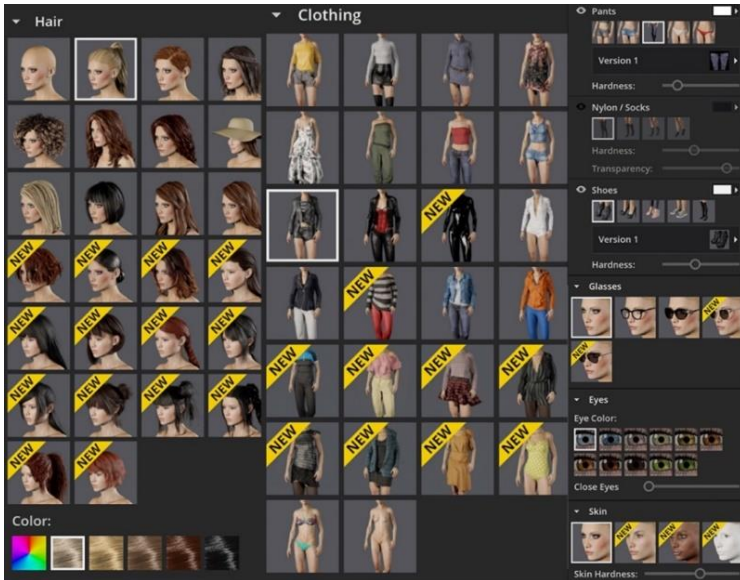
Gündelik sosyal ve kültürel yaşam içinde yer alan tüketim kültürü ile birlikte popüler trendlerden biri haline gelen moda ve moda fotoğrafçılığının, toplumu inşa eden önemli görsel sanatlardan biri olduğunu söyleyebiliriz. Moda, kelime anlamı bakımından içinde yaşanan toplumun tüketim trendlerini belirleyen ve şekillendiren tüketim anlayışı olarak tanımlanmaktadır. (Ürper, 2012: 96). Moda fotoğrafçılığı temelinde hem ticari, hem de editoryal fotoğrafçılığın alt dallarından biri olarak ön plana çıkmaktadır. Çünkü hem moda dergileri tarafından, hem de reklam amacıyla moda sektörüne ait markalar tarafından sipariş edilebilmektedir (Prakel, 2011: 101). Moda fotoğrafçılığında, fotoğrafçılığın diğer alanlarına göre daha fazla model ile çalışıldığı bir gerçektir. Tanıtımı yapılmak istenen ürünler, kıyafetler kadar onları taşıyan modellerde moda fotoğraflarının en önemli görsel bileşeni olarak görülebilir (Ürper, 2012: 97).

Diğer yandan, gün ışığı altında moda fotoğrafı çekmek fotoğrafçı açısından heyecan verici olarak görülse de teknik açıdan birçok zorluğu barındırmaktadır. Stüdyo ortamında gerçekleştirilen moda çekimleri ise gün ışığının aksine daha kontrollüdür (Prakel, 2011: 102). Tüm bu kavramsal ve teknik bilgilerin şekillendirdiği Set.a.light 3D, model ve moda fotoğrafçılığı konusunda sunmuş olduğu görsel çözümler ile gerçek zamanlı simülasyon deneyimi sunmaktadır. Yazılım üç boyutlu, yüksek çözünürlüklü ve farklı yaş aralıklarındaki kadın-erkek (Fotoğraf-7) model çeşitliliğine sahiptir. Ayrıca yazılım bu modelleri birlikte kullanma imkânı sunarken, model konumlarını ve duruşlarını değiştirebilme, modellerin fiziki özelliklerine (vücut ölçüleri, ten rengi, bakış ve yüz ifadeleri, saç şekilleri ve saç rengi, göz şekilleri ve göz rengi vb.) müdahale edebilme, değiştirilebilir kıyafet ve takı gibi çok çeşitli aksesuar (Fotoğraf-8) modülüne sahiptir. Modellerin eklem bölgelerinden hareket ettirilebiliyor oluşu (Fotoğraf-9), tıpkı fiziki stüdyo çekimlerindeki gibi, gerçek model hareketlerine çok yakın hareketler yaptırabilme, istenilen duruş pozisyonlarını gerçekte olduğu gibi oluşturabilme imkânı sağlamaktadır. Bu modüller fotoğrafçıyı model oluşturmada ayrıntılı bir yaratım sürecine sokmaktadır.

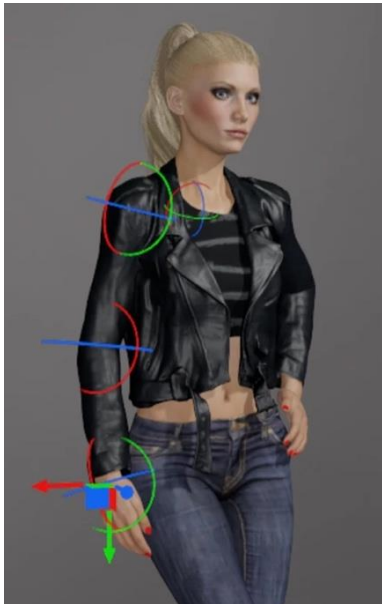


**Fotoğraf 7:** Set.A.Light 3D'de Üç Boyutlu Kadın ve Erkek Modeller

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Fotoğraf 8:** Set.A.Light 3D, Modellerin Fiziki ve Kıyafet Özelleştirme Ekranı  
**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Fotoğraf 9:** Set.A.Light 3D'de Modellerin Hareket Ettirilmesi  
**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerde, yazılımın sunmuş olduğu görsel çözümlerden olan üç boyutlu model ve moda fotoğrafçılığına ilişkin görüşleri şu şekildedir:

**V.A.:** Fiziki stüdyo ortamındaki model çekimlerinde sıklıkla karşılaşılan problemlerden birisi, modelin nasıl poz vereceğidir. Modelin fotoğrafçı kontrolünde olması gerekir. Fotoğrafçının simülasyon ile modelin duruşu için ön hazırlık yapması, fotoğrafçı açısından kolaylık sağlayacağı gibi, modeli yormadan kısa sürede istenilen sonuçlar elde edilecektir.

**M.H.D.:** Yazılım ile modeli istediğimiz şekilde hareket ettirebilir, bu hareketlerin stabil kalmasından dolayı çekimlerimizi daha kolay yapabiliriz. Yazılımın sunmuş olduğu farklı kıyafetler ise işi oldukça eğlenceli hale getirmektedir.

**A.K.:** Modeli gerçek stüdyo ortamında olduğu gibi yönlendirip, modelin duruşuna göre ışık ayarlayabilmekte ve deneyim kazanmaktayız. Kıyafet ve saç şekillerini istediğimiz gibi değiştirip moda çekimlerimizi geliştirmekteyiz.

**F.E.:** Stüdyoda en çok zorlandığımız, modelin poz vermesi konusudur. Bu simülasyon ile modeli istediğimiz şekilde yönlendirebilmek, gerçek hayattaki çekimlerimizde bizlere referans olacaktır.

**İ.T.:** Hayalimizdeki modeli yaratıp, onunla ilgili istediğimiz pozları ayarlayabiliyoruz. Aynı zaman da moda fotoğrafçılığına ilişkin farklı kıyafet ve aksesuarları da etkin biçimde kullanabiliyoruz. Bu açıdan çok yaratıcı ve keyifli bir yazılım olduğunu söyleyebilirim.

**A.M.B.:** Fakülte stüdyosunda çekim yaparken, karşılaştığım sorunlardan biri modelin çekim sırasında yorulması, dinlenmeye ihtiyaç duymasıdır. Yazılım sayesinde hem fotoğrafçı modele ilişkin farklı poz duruşlarını öğreniyor



hem de modelin sanal ortamda olmasından kaynaklı olarak fotoğrafçının istediği çekimleri yapabilmesine kolaylık sağlıyor.

**E.Ö.:** Farklı özelliklere sahip model çeşitliliği, farklı aksesuarlar ve çeşitli model duruşları ile moda fotoğrafçılığının uygulama açısından temellerini bu yazılım sayesinde atabiliyoruz.

**C.L.:** Simülasyon ortamındaki model çeşitliliğinin, fiziki stüdyo ortamında erişebileceğimiz modellere nazaran çok daha fazla olduğu söylenebilir. Aynı zamanda simülasyondaki modellerin duruş ve hareketleri, fiziki stüdyo ortamındaki modellere uygulanabilir.

**B.L.:** Modellerin fotoğrafçının kontrolü altında olması gerekir. Simülasyonda modelin duruşuna çalışıp, fiziki stüdyo çekiminde modeli yormadan, bu duruşlar modele uygulanabilir.

**H.Ş.A.:** Simülasyonda seçtiğimiz modeli istediğimiz şekilde giydirerek, modelin fiziksel özelliklerini istediğimiz şekilde ayarlama imkanına sahibiz. Bu durum, fiziki stüdyo ortamında yapacağımız çekimlerde kullanacağımız modele benzer avatarlar oluşturma imkânı sunuyor. Bu sayede çekim yapmadan önce, modelimizi nasıl yönlendireceğimize veya nasıl bir ışık kullanacağımıza dair denemeler yapabiliyoruz.

**E.K.:** Simülasyon yazılımında yaptığımız çekimler daha az yorucu oluyor. Çünkü fiziki çekimlerde arka plan, ışık ayarları ve modelin kıyafetleri ile uğraşmak oldukça yorucu. Aynı zamanda modeller sürekli kıyafeti değiştirdiğinden dolayı yorulabiliyor. Ancak, simülasyon da daha basit bir ayarlama yapabiliyoruz.

**E.Y.:** Yazılımda modeller çeşitlilik üzerine tasarlanmış. Modelin tüm fiziki özelliklerini, sanal ortamda konseptimize göre ayarlayabiliyoruz. Öğrenmeye ve deneyimlemeye katkısı çok büyük ...

**B.Ö.:** Bu program, pratik becerilerimizin gelişiminde etkili rol oynuyor ve öğrenmeyi eğlenceli bir hale getiriyor. Aynı zamanda fiziki stüdyoda çekemediğimiz modelleri, simülasyonda çekerek deneyim kazanmamızı sağlıyor...

**B.G.:** Simülasyon da modelin duruşu, fiziği, ten rengi gibi birçok değişkene müdahale edebiliyorum. Bunun biz fotoğrafçılar için çok faydalı olduğunu düşünüyorum. En çok problem yaşadığım konu model nasıl olmalı, ne giymeli, nasıl poz vermeli, aksesuar olarak ne takmalı sorularının cevabı... Simülasyonla işimizi kolaylaştırırken tüm bunları deneyimleyebiliyorum...

**E.K.:** Modelin duruş ve pozunu eklem yerlerinden kendimiz ayarlayabildiğimiz gibi, modelin fiziki özelliklerini de (saç, kaş, burun, cinsiyet vb.) ayarlayabiliyoruz. Fotoğrafçının, modeli kendi ihtiyacına göre ayarlayabilmesi çok büyük bir kolaylık. Gerçek modellerin yorgunluk, gerginlik gibi durumlarının fotoğrafa yansması ve çalışmayı etkilemesi bu yazılım sayesinde kontrol edilebilir hale geliyor.

**R.K.:** Simülasyon yazılımlarının sağladığı model çeşitliliği, modellerin hareket ve aksesuar özgürlüğü, kullanıcılar için önemli bir avantaj sağlıyor. Bu özellikler sayesinde, stüdyo çekimlerinde farklı model seçenekleri kullanarak çeşitli pozlar ve hareketler oluşturabilmek mümkün... Bu durum, fotoğrafçıların yaratıcı bir şekilde çalışmasına olanak tanıyor. Ayrıca, simülasyon yazılımlarında modellerin, gerçek hayattaki modellere göre hareket ve aksesuar seçeneğinin olması, kullanıcıların daha fazla seçenekle çalışmasını sağlıyor.

**Y.D.:** Simülasyonda ki modellerin poz verme konusunda ki hareket seçenekleri, fiziki stüdyoda çalıştığımız modellere kıyasla daha hızlı ve profesyonel bir çalışma sunmaktadır. Bu da moda fotoğrafçılığında, kendimizi geliştirmek adına önemli bir yol kat etmemizi sağlıyor.

Katılımcılardan elde edilen veriler doğrultusunda, simülasyon yazılımının sunmuş olduğu üç boyutlu modellerin çeşitliliği, fiziki yapılarının değiştirilebilmesi, özellikle eklem yerlerinden istenilen poza göre ayarlanabilmesi, öne çıkan unsurlar arasında dikkat çekmektedir. Stüdyo ve moda fotoğrafçılığı eğitimi alan katılımcıların, simülasyon yazılımı sayesinde çok çeşitli kıyafet ve aksesuar seçeneklerinin olması, dikkat çeken diğer bir özellik olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca, katılımcıların yaşadıkları şehirlerde moda sektörüne hizmet eden profesyonel model bulamamalarından kaynaklı problemler, bu simülasyon yazılımı aracılığı ile ortadan kalkmaktadır. Diğer yandan tüm bu özelliklerin beraberinde farklı ışık seçenekleri, kıyafet ve aksesuar seçenekleri ile çalışma fırsatı sunan simülasyon yazılımı, katılımcıların profesyonel iş hayatına hazırlanmasında çok önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

## SONUÇ

Dijital dünyanın sosyal ve kültürel yaşama dair birçok pratik çözümlere sunması, sanat dallarını derinden etkileyerek yeniden inşa etmektedir. Teknoloji ile paralel gelişim gösteren fotoğraf sanatı, bu araştırmada bahsedilen teknolojik imkânların yansımalarından biri olan stüdyo simülasyonu gibi dijital dünyanın imkânlarından yararlanmaktadır. İlk defa simülasyon destekli ders alan katılımcılar; yeni bir öğrenme metodu olarak bu tarz yazılımların sanat fakültelerinde kullanılmasının, özellikle çevrimiçi eğitim döneminde önemli katkılar sağladığını vurgulamışlardır.

Simülasyon yazılımı, stüdyo eğitimi alan öğrencilere sınırlı olanaklara sahip fiziki stüdyo ortamlarında deneyimleme imkânı bulamadıkları ekipmanları, teçhizatları ve farklı ebatlardaki stüdyo ortamlarını kullanım pratiği ve tecrübesi kazandırmaktadır. Kullanıcıların daha önce kullanmadıkları birçok ışık ve ışık şekillendirici ekipmanı, yazılım aracılığı ile deneyimleme fırsatı bulmaları, gelişimlerine önemli katkı sağlamaktadır. Yazılımın sunduğu ışık sistemlerinin, gerçeğe çok yakın etkiler yarattığı ve bu etkilerin fotoğraf projelerine olumlu olarak yansıdığı anlaşılmaktadır. Ayrıca, yapılması planlanan fiziki stüdyo çekimleri öncesinde, simülasyon yazılımı ile oluşturulan görseller, çekim öncesi test imkânı sunarken, çekim esnasında karşılaşılabilecek muhtemel ışık sorunlarını önceden tespit edebilme imkânı sunmaktadır. Simülasyonun sunmuş olduğu üç boyutlu modellerin, fiziki yapılarının değiştirilebiliyor olması, kıyafet ve aksesuar çeşitliliği, kullanıcılara gerçek modellere ihtiyaç duymadan planlanan proje çekimlerini yapabileceği olanağı vermektedir.

Tüm bu çıkarımlar neticesinde, nitel araştırmalar doğrultusunda gerçekleştirilen bu çalışmanın, dijital dünyanın sunmuş olduğu imkânların, öğrenme pratiğine önemli katkılar sağladığı ve öğrencilerin profesyonel iş hayatına hazırlanmasında önemli bir görev üslendiği sonucuna varılmıştır.

## KAYNAKÇA

- Akbaş, F. & Korkmazgil, G. (2010). Dijital Dünyada Fotoğraf. Say Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2014). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çev.: O. Adanır). Doğubatu Yayınları, Ankara.
- Berger, J. (2017). Bir Fotoğrafi Anlamak. (Çev.: B. Eyüboğlu, Y. Salman, M. Gürsoy Sökmen ve S. Sökmen). Metis Yayınları, İstanbul.
- Burgin, V. (2013). Fotoğrafi Düşünmek. (Çev.: A. Ünal). Espas Yayınları, İstanbul.
- Clarke, C. (2017). Güzel Sanatların Bir Dalı Olarak Fotoğraf. (Çev.: M. M. Aydemir). Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- David, B. (2011). Fotoğraf, Anahtar Kavramlar. (Çev.: B. Şimşek). De Ki Basım Yayın, Ankara.
- Ertan, G. ve Sansarcı, E. (2016). Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı. Alternatif Yayıncılık, İstanbul.
- Freeman, M. (2012). Fotoğraf Okulu 2 Işık ve Işıklandırma. (Çev.: İ. Erman). İnkılap Yayınları, İstanbul.
- Grzymkowski, E. (2017). Sanat 101. (Çev.: O. Düz). Say Yayınları, İstanbul.
- Kanburoğlu, Ö. (2004). A'dan Z'ye Fotoğraf. Say Yayınları, İstanbul
- Kümbetoğlu, B. (2019). Sosyoloji ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma. Bağlam Yayınları, İstanbul.
- Langford, M. (1998). Yaratıcı Fotoğrafçılık. (Çev.: A. F. Durmuşoğulları). İnkılap Yayınları, İstanbul.
- Prakel, D. (2011). Yaratıcı Fotoğrafçılığın Temelleri. (Çev.: E. Günay). Literatür Yayınları, İstanbul.
- Prakel, D. (2011). Fotoğrafta Işık. (Çev.: N. Sipahi). Homer Kitabevi, İstanbul.
- Ritchin, F. (2012). Fotoğraftan Sonra. (Çev.: Y. Keser). Espas Yayınları, İstanbul.
- Sontag, S. (2005). Fotoğraf Üzerine. (Çev.: O. Akınhay). Agora Kitapevi, İstanbul.
- Sütlüoğlu, M. (2013). Temel Fotoğraf ve Kompozisyon. Umuttepe Yayınları, Kocaeli.
- Ürper, O. (2012). Dijital Teknoloji Çağında Reklam Fotoğrafçılığı. Say Yayınları, İstanbul.
- Wands, B. (2006), Dijital Çağın Sanatı. (Çev.: O. Akınhay). Akbank Yayınları, İstanbul.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayınları, Ankara.

## İNTERNET KAYNAKLARI

URL-1: *Elixier Software* şirketine ait *Set.a.light 3D* yazılımının kurumsal internet sitesi, <https://www.elixier.com/en/set-a-light-3d/> (E.T.: 25.03.2023).