



"CDICAE - Collaboration to Design an Innovative Curriculum for Animation Education - 2017-1-TR01-KA203-046117 " project carried out by Republic of Turkey Ministry of EU Affairs, Education and Youth Programs Center Presidency and Erciyes University Faculty of Fine Arts, Visual Communication Design Department within the scope of the Collaboration for Innovation and Exchange of Good Practices within the framework of Strategic Partnerships for ERASMUS+ Program KA2 Higher Education Programs.



Summary of Competencies

(O2. An Academic Curriculum Design for Higher Education Institutions)

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."

"Funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Summary of Competencies

ORTAK YETERLİKLER - GENERIC COMPETENCIES	ORTAK ÖZEL (MESLEKİ) YETERLİKLER – COMMON PROFILE COMPETENCIES	Animasyon sürecinin ilgili aşamalarında animasyonu geliştirmek için kriterler önermek ve fikirler geliştirmek. <i>Propose criteria and bring ideas to improve animation in respective phases of the animation process.</i>
		Farklı sanat alanlarından (analog ve dijital) araçları tek tek ve bir arada kullanmak. <i>Use and combine tools from different art fields (both analog and digital).</i>
		Animasyonlar için senaryo / metin yazmak. <i>Write script / scenario for animations.</i>
		Özgün fikirleri görselleştirmek. <i>Visualize original ideas.</i>
		Bir hikâyeye göre karakterler geliştirmek. <i>Develop characters according to a story.</i>
		Film alanını görselleştirmek / Sinematik alanı görselleştirmek. <i>Visualize the space of the film / Visualizing the Cinematic Space.</i>
		Animasyonun 12 prensibini takip ederek canlandırma yapar. <i>Animate following 12 principles of animation.</i>
		Animasyonun 12 prensibini takip ederek karakterleri anatomik özelliklerine göre canlandırır. <i>Animate characters according to their anatomic features following 12 principles of animation.</i>
		Çeşitli temel hareket dizilerini canlandırır. <i>Animate a range of basic movement sequences.</i>
		Çekim yapılarını ve açılarını planlar ve çizer. <i>Plan and draw the shot structures and angles.</i>
		Bir animasyon iş akış yaklaşımı geliştirir ve üretim hattı içindeki özel rolüne uyum sağlar. <i>Develop an animation production pipeline and adapt to his/her specific role in it.</i>
		Temel proje belgelemeyi sürdürür ve animasyon varlıklarını (asset) yönetir. <i>Maintain basic project documentation and manage animation assets.</i>
		Belirli bir projeyi görselleştirmek için en uygun aracı ve yaklaşımları seçer (oyun, film vb. projeler için). <i>Choose the most appropriate tool and approaches for visualizing a given project (for game, film etc.).</i>
		Çeşitli sinema stillerinde animasyon için araştırma ve tasarım yapar. <i>Research and design for animation in various cinematic styles.</i>
Her planın öğelerini (dekor, karakter, hareketlilik, vb.) tanımlayarak bir storyboard'u analiz eder. <i>Analyze a storyboard by identifying the elements of each plan (decor, character, mobility, etc.).</i>		

ORTAK YETERLİKLER - GENERIC COMPETENCIES	ORTAK ÖZEL (MESLEKİ) YETERLİKLER – COMMON PROFILE COMPETENCIES	Bir projenin nihai formuna genel bakış için storyboard geliştirir. <i>Develop storyboards for an overview of a project's final form.</i>
		Bir Animatığı çözümleyebilir. <i>Analyze an animatic.</i>
		Bir animatik geliştirebilir. <i>Develop an animatic</i>
		Anatomi, form ve oranları analiz eder. <i>Analyze / Anatomy, form, proportions</i>
		Karakter oluşturmak ve uyarlamak için anatomi, form, oranlar ve silüeti geliştirir. <i>Develop / Anatomy, form, proportions and silhouette to create or adapt characters</i>
		Görsel-işitsel ürün (animatik) için basit bir "ses efektleri ve diyaloglar" üretir. <i>Produce a simple "sound picture" for audiovisual product (animatic)</i>
		Görsel-işitsel ürünleri düzenler. <i>Edit audiovisual products.</i>
		Görsel-işitsel ürünleri farklı ortamlarda kullanmak için post prodüksiyon ve sonuçlandırır. <i>Postproduce & finalize audiovisual products for usage in different media.</i>
		Sanat tarihi ve teorisinden referansları tanır. <i>Recognize references from art history & theory</i>
		B1 Seviyesinde İngilizce İletişim Kurar. <i>Communicate in English at Level B1</i>
		Çizim tekniklerinin temelini kullanır. <i>Use the basic of drawing techniques.</i>
		Sıvı, Parçacık ve Katı Cisim Efektleri (Dinamik Sistemler) Yaratır. <i>Create Fluid, Particle and Rigid Body Effects (Dynamic Systems).</i>
ORTAK YETERLİKLER - GENERIC COMPETENCIES	ORTAK GENEL (SOSYAL) YETERLİKLER COMMON GENERIC COMPETENCIES	Özerk çalışır / kendi kararlarını alır. <i>Work autonomously / taking own decisions.</i>
		Teknik ve / veya yaratıcı zorlukları gidermek için Sanat Danışmanları / Adaylar / Kıdemli Sanatçılar ile iş birliği yapar. <i>Collaborating with Art Supervisors/Leads/Senior Artists to troubleshoot technical and/or creative challenges.</i>
		En yüksek görsel kalite ve standartları karşılamak için tasarım, animasyon ve görsel efekt departmanlarıyla iş birliği yapar. <i>Collaborate with design, animation, and visual effects departments to meet the highest visual quality and standards.</i>
		Çok disiplinli bir ekip ortamında çalışır ve diğer çeşitli paydaşlarla (örn. Sanatçılar, uzmanlar ...) etkileşim kurar. <i>Work in a multi-disciplinary team environment and interact with various other stakeholders (e.g. artists, experts ...).</i>

ORTAK YETERLİKLER GENERIC COMPETENCIES	ORTAK GENEL (SOSYAL) YET. COMMON GENERIC COMPETENCIES	Ortak çalışanlara açıkça formüle edilmiş geri bildirimler sağlar. <i>Gives clearly formulated feedback to collaborators.</i>
		Mesleki çevrede eleştiri ve geri bildirim yapıcı yaklaşır. <i>Approaches criticism and feedback within the professional environment constructively.</i>
		Sözlü ve yazılı iletişim kurar. <i>Communicate orally and in writing.</i>
YÖNETMEN YETERLİKLERİ DIRECTOR COMPETENCIES		Bir animasyon filmi için özgün fikirler önerir. <i>Propose original ideas for an animation film.</i>
		Bir film oluşturmak için gerekli eylemleri sanatsal olarak koordine eder. <i>Artistically coordinate the necessary actions to make a film.</i>
		Storyboard geliştirilmesini denetler. <i>Supervise storyboard development.</i>
		Animatiğin yaratılmasını denetler. <i>Supervise the creation of animatics.</i>
		Proje kapsamını ve zaman çizelgesini yönetir. <i>Manage Project Scope and Timeline.</i>
SANAT YÖNETMENİ YETERLİKLERİ ART DIRECTOR COMPETENCIES		Renk teorisi ve temel boyama tekniklerini dijital ve geleneksel materyal ile kullanır. <i>Use the Color Theory and Basic Painting Techniques Both Digital and Traditional.</i>
		Senaryo metnini Storyboard'a çevirir ve çizerek gösterir. <i>Illustrate and Translate Script into Storyboard.</i>
		Ön-görselleştirme amacıyla sanal kamera açıları uygular. <i>Implement virtual camera angles for previsualisation purposes.</i>
		Karakterler, nesnelere, araçlar ve mekanlar tasarlar / çizer / boyar. <i>Design / Draw / Paint Characters, Props, Vehicles and Spaces.</i>
		Hikâye yapısını görsel bir stilde geliştirir. <i>Develop Story Structure in a Visual Style.</i>
		İllüstrasyon yolu ile konsept sanat yaratır. <i>Create Concept Art Through Illustration.</i>
MODEL SANATÇISI YETERLİKLERİ MODEL ARTIST COMPETENCIES		Karakter tasarımcılarının estetik ihtiyaçlarına uygun doğal 3-boyutlu model geliştirir / heykelini yapar ve rafine eder. <i>Develop / sculpt and refine a neutral 3D model to fit the aesthetic needs of Character Designers.</i>
		Yüksek çözünürlüklü 3-boyutlu heykel ve sonuç düşük çokgen sayısında oyun varlıklarının her ikisini de yaratır. <i>Create both high resolution 3D sculpts and final low polygon game assets.</i>
		Oyun motorunda kullanmak için stilize edilmiş, elle boyanmış ve yeni nesil malzemelerden dokular yaratır. <i>Create textures that are stylized, hand painted and next-gen materials for use in game engine.</i>

MODEL SANATÇISI YETERLİKLERİ MODEL ARTIST COMPETENCIES	Konsept sanat çalışması dayalı veya dayalı olmadan herhangi bir stilde (gerçekçi / stilize) insan / robot / yaratık vb. (organik/mekanik/melez) karakterleri modeller / dijital heykelini yapar. <i>Model and sculpt characters of any style - from realistic humans/creatures or robots to stylized characters, with or without concept art.</i>
	Animasyon sahneleri için 3B çevrelerin modellerini yaratır. <i>Model 3D environments for animation scenes.</i>
	Animasyon için 3-boyutlu karakter modelleri yaratır. <i>Model 3D characters for animation.</i>
	Verimli ve temiz kaplama koordinatları (UVW map), öteleme / kademelenme (Displacement map) koordinatları ve yüzey topolojisini yeniden oluşturma. <i>Create Efficient and clean UVW mapping, displacement map extraction and mesh re-topology.</i>
ANİMATÖR YETERLİKLERİ ANIMATOR COMPETENCIES	3-boyutlu modeller yaratır ve en iyi hallerine getirir / indirir. <i>Create and optimise 3D models.</i>
	Karakter performansının sürekliliğini yönetir. <i>Managing continuity of character performance.</i>
	Animasyon üretimi için VR gibi yenilikçi teknolojileri kullanır. <i>Using Innovative technologies such as VR for animation production.</i>
	Geleneksel animasyonlar yaratır (Cel, Kağıt, Stop motion, Kukla vb.). <i>Create Traditional Animations (Cell, Paper, Stopmotion Puppet etc.).</i>
	İnsansılar/yaratıklar gibi karakterler, taşıtlar ve varlıklar için 2 / 3-boyutlu CGI (Bilgisayar üretimi görüntü) animasyonları yaratır. <i>Create CGI Animations Both 2D and 3D (humanoids, creatures, vehicles, assets).</i>
RIG SANATÇISI YETERLİKLERİ RIG ARTIST COMPETENCIES	Oyun çevreleri için animasyonlar üretir (Zaman çizgisi üzerinde dizi canlandırma klipleri). <i>Create Animation for Game Environments (Sequence animation clips on a timeline).</i>
	3-boyutlu nesnelere için animasyon donatıları ve kontrolleri (RIG) tasarlar ve yaratır. <i>Design and Create Animation RIG for 3D Objects.</i>
	Karakterlerin yüz animasyon donatı ve kontrollerini (Facial Rig) tasarlar ve yaratır. <i>Design Facial RIG Setup of Characters.</i>
	İskelet ve animasyon kontrolleri için animasyon donatıları (Animation RIG) uygular. <i>Implement Animation RIG for Skeleton and Animation Controls.</i>
	3-boyutlu yüz mimikleri için kontroller ve ayarları üretir. <i>Setup 3D Facial Expressions.</i>
Arzulanan RIG çözümlerini üretmek için yeni ve özgün program kodları oluşturur. <i>Create New Scripts to Produce Desired RIG Solutions.</i>	

Oyunun oynanacağı platformun teknik yeteneklerini ve sınırlamalarını göz önünde bulundurarak oyun içindeki 2B sanat varlıklarını yaratır.

Considering the technical capabilities and limitations of the platform on which the game will be played, it creates 2D art assets within the game.

Mobil / masaüstü / konsol platformlarındaki oyunlar için 3-boyutlu ortam / karakter / taşıt ve varlıkları modeller.

Models 3-D environment / character / vehicle and assets for games on mobile / desktop / console platforms.

Farklı oyun stilleri ve grafik stillerine uyum sağlayarak oyun içinde ve tanıtım çalışmalarında kullanılacak yaratıcı illüstrasyonlar / boyamalar yapar.

It adapts to different play styles and graphic styles, and makes creative illustrations / paintings to be used in the game and promotional works.

It creates versions of 3D models in different detail levels (LOD) according to the polygon budgets of the game projects.

It creates versions of 3D models in different detail levels (LOD) according to the polygon budgets of the game projects.

Model geometrileri / dokular / animasyonların oyun motorlarına sorunsuz aktararak oyun geliştirme ortamına entegrasyonunu sağlar.

Integration of model geometries / textures / animations into the game development environment by transferring them smoothly to game engines.

Oyun mekanizmaları, oyun varlıklarının entegrasyonu gibi amaçlar için temel düzeyde programlama.

Programming at a basic level for purposes such as game mechanisms, integration of game assets.