

Kursplan

3D-animering: Vinjetter 7,5 högskolepoäng, Grundnivå 1

3D-Animation: Vignettes 7.5 Credits*, First Cycle Level 1

Lärandemål

Kunskap och förståelse

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna

- identifiera och beskriva övergripande arbetsmoment i 3D-animering

Färdighet och förmåga

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna

- producera en enhetsanpassad vinjett med kameraspårning i 3D
- använda sig av dynamikverktyg i 3D-programvara för att uppnå verklighetstroga resultat
- använda efterbehandlingsprogram i en 3D-komposition
- använda korrekta termer under redovisning av verk som producerats med 3D-program

Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna

- värdera vilken designprocess som är lämplig för en animation i 3D-programvara inom ramarna för angivna syften och mål

Innehåll

Kursen behandlar praktiska arbetsmoment så väl som teoretiska kunskaper om 3D-animering i en 3D-programvara.

Kursen tillhandahåller olika varianter av kamerahantering i en 3D-programvara samt gränslandet mellan kamerahantering inuti mjukvaran och kamerahantering av mobil.

Kursen belyser brister och styrkor mellan renderingsalternativ för animering.

Kursen tar även upp vilka frågor som behöver besvaras innan projekt som involverar 3D-animering påbörjas samt i vilken ordning arbetsmoment bör planeras in.

Examinationsformer

Databaserad tentamen (1,5 hp), Inlämningsuppgifter med muntliga redovisningar och seminarier (6 hp).

Arbetsformer

Föreläsningar, övningar, obligatoriska seminarier och obligatoriska redovisningar.

Betyg

Som betygsskala används U, 3, 4, 5.

Databaserad tentamen (U, G)

Förkunskapskrav

3D-visualisering: Stillbilder, 7,5 högskolepoäng grundnivå 1 eller motsvarande kunskaper

Övrigt

Bedömningar av respektive prestation sker endast under den tidsperiod som framgår i studiehandledning.

Summary in English

Knowledge and understanding

Upon completion of the course, the student shall be able to:

- identify and describe suboperations in a digital 3D-animation production

Competence and skills

Upon completion of the course, the student shall be able to:

- produce a device-customised vignette through camera tracking in 3D software
- make use of dynamic simulation tools in 3D software to achieve realistic results
- use a post-production software to complete a 3D composition
- use correct terms when presenting 3D-produced work

Judgement and approach

Upon completion of the course, the student shall be able to:

- evaluate which design process would be appropriate for an animation in 3D software within the scope of specified objectives and goals

Ämnestillhörighet:

Informatik

Ämnesgrupp:

Informatik/Data- och systemvetenskap

Utbildningsområde:

Tekniska området, 100%

Kursen kan ingå i följande huvudområde(n):

1. Informatik

Fördjupningsbeteckning för respektive huvudområde:

1. GIF

Fastställd:

Fastställd 2017-09-21

Kursplanen gäller fr.o.m. 2017-11-08