



KURSPLAN

3D III Look Development, 9 högskolepoäng

3D III Look Development, 9 credits

Kurskod:	T33K14	Utbildningsnivå:	Grundnivå
Fastställd av:	VD 2014-02-27	Utbildningsområde:	Tekniska området (95%) och samhällsvetenskapliga området (5%)
Reviderad av:	Utbildningschef 2015-06-15	Ämnesgrupp:	TE9
Gäller fr.o.m.:	2015-08-01	Fördjupning:	G1F
Version:	2		
Diarienummer:	JTH 2016/02493		

Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

Kunskap och förståelse

- visa kunskap om både digital och analog ljussättning
- visa kunskap om materiallära, avancerade shading nätverk och dess shading-noder
- visa grundläggande förståelse för element i rendering samt renderingsanalys

Färdighet och förmåga

- visa förmåga att utifrån referensbild skapa en realistisk ljussättning för en modell
- visa förmåga att identifiera materialegenskaper och extrahera element och att återskapa dessa digitalt.
- visa förmåga att optimera renderingstiden
- visa färdighet att självständigt kombinera renderade element i compositing-mjukvara

Innehåll

Kursen utgör en artistisk gren inom 3D. Denna artistiska inriktning innefattar metoder, analyser och lösningsorienterade uppgifter.

Kursen innehåller följande moment:

- Modellering/skulptering
- Ljussättning
- Texturering
- Avancerade shading nätverk
- Slapcomps

Undervisningsformer

Föreläsning

Workshops

Handledning

Undervisningen bedrivs på engelska.

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i Postproduktion, flöden och processer I, 6 hp (eller motsvarande kunskaper).

Examination och betyg

Kursen bedöms med betygen 5, 4, 3 eller Underkänd.

Poängregistrering av examinationen för kursen sker enligt följande system:

Examinationsmoment	Omfattning	Betyg
Examination	9 hp	5/4/3/U

Kurslitteratur

Litteratur

The literature is preliminary until one month before the course starts.

Compendium handed out by the teacher and digital resources.