



KURSPLAN

3D animation, 6 högskolepoäng

3D Animation, 6 credits

Kurskod:	T3AK14	Utbildningsnivå:	Grundnivå
Fastställd av:	VD 2013-04-10	Utbildningsområde:	Tekniska området (95%) och samhällsvetenskapliga området (5%)
Reviderad av:	Utbildningschef 2014-03-19	Ämnesgrupp:	TE9
Gäller fr.o.m.:	2015-01-01	Fördjupning:	G1F
Version:	2		
Diarienummer:	JTH 2014/889-122		

Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

Kunskap och förståelse

- visa kunskap om grundläggande funktioner och dess användningsområde för en produktionsduglig rigg
- visa kunskap om arbetsprocessen och struktur vid konstruktion av riggar.
- visa kunskap om grundläggande begrepp inom 3D animation.

Färdighet och förmåga

- visa färdighet att tillämpa grundläggande kunskaper i modellering för animation, anatomi och riggningstekniker.
- visa förmåga att urskilja, välja och tillämpa animationsmönster från referens.

Innehåll

Kursen behandlar grundläggande riggning och animation för produktion av CGI projekt. Fokus är arbetsprocess, struktur och känsla.

Kursen innehåller följande moment:

- Animationsprocessen
- Animationsprinciper
- Anpassade verktyg och tekniker för animation.
- Grundläggande riggning

Undervisningsformer

Föreläsning

Workshops

Handledning

Undervisningen bedrivs på engelska.

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i 3D I, 9 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	6 hp	5/4/3/U

Kurslitteratur

Litteratur

Kurslitteraturen är preliminär fram till en månad före kursstart.