



## KURSPLAN **3D I, 9** högskolepoäng

*3D I, 9 credits*

---

Kurskod:	T3DG14	Utbildningsnivå:	Grundnivå
Fastställd av:	VD 2014-02-27	Utbildningsområde:	Tekniska området (95%) och samhällsvetenskapliga området (5%)
Reviderad av:	Utbildningschef 2015-04-07	Ämnesgrupp:	TE9
Gäller fr.o.m.:	2015-08-01	Fördjupning:	G1N
Version:	2		
Diarienummer:	JTH 2015/1578		

---

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

#### *Kunskap och förståelse*

- ha kännedom om centrala begrepp inom 3D produktion
- visa kunskap om grundläggande tekniker inom 3D produktion
- visa förståelse för centrala delar inom arbetsprocess och arbetsmetodik för 3D produktion

#### *Färdighet och förmåga*

- visa färdighet i att tillämpa grundläggande tekniker inom 3D produktion (polygonmodellering, texturering, UV-mappning, ljussättning, animation och rendering)
- visa förmåga att med viss hjälp hitta och använda instruktioner och hjälpdokumentation för att med viss hjälp lösa programvarurelaterade användarproblem.

### Innehåll

Detta är första kursen av tre som behandlar fotorealistic 3D ur ett teoretiskt och tekniskt perspektiv. Kursen ger en övergripande bild av grundläggande arbetsmoment, hur arbetsprocessen fungerar och tillämpning i aktuell programvara.

Kursen innehåller följande moment:

- Grunderna inom 3D teori
- Grundläggande 3D tekniker
- Arbetsflöde och process
- Arbetsmetodik och struktur

### Undervisningsformer

Föreläsning

Workshops

Handledning

Undervisningen bedrivs på engelska.

### Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet (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

### Övrigt

Små förändringar

### Kurslitteratur

#### Litteratur

Kurslitteraturen är preliminär fram till en månad före kursstart.

Kompendier som delas ut av läraren samt digitala resurser.