



Kursplan

Fakulteten för konst och humaniora

Institutionen för musik och bild

1BD213 Fördjupningskurs i 3D grafik, 15 högskolepoäng
Extended Studies in 3D Graphics

Huvudområde

Bild

Ämnesgrupp

Medieproduktion

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1F

Fastställande

Fastställd 2016-01-25

Senast reviderad 2017-06-01 av Fakulteten för konst och humaniora. Reviderad litteraturlista.

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2017

Förkunskaper

1BD203 Grundkurs i 3D grafik med 3ds Max eller motsvarande.

Mål

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna:

- redogöra för hur 3d grafik kan användas praktiskt för olika yrkesgrupper såsom spelutvecklare, konstruktörer, designers och arkitekter;
- planera och framställa i visualiserings- och animeringsverktyg tredimensionell datorgrafik med utgångspunkt i kreativt/estetiskt skapande;
- demonstrera och förklara genom teori och praktik fördjupade tekniker och avancerade användningsområden för tredimensionell grafik inom reklam och medieindustrin;
- tillämpa erfarenheter från olika moment under kursperioden och utifrån ett konstnärligt förhållningssätt med hjälp av avancerade tekniker och verktyg;
- demonstrera ett praktiskt/utvecklat estetiskt/reflekterande förhållningssätt till det egna skapandet;
- genom avancerade tekniker och erfarenheter från inlämnade övningar och moment visualisera en idé till färdig produkt/bild i form av personligt uttryck och

- konstnärlig stil;
- ljussätta och texturera utifrån vedertagen praxis och teori.

Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- moment för beräkning av tidsåtgång och redskap inför större digitala projekt,
- analysövningar av bildprojekt i hänseende till rätt eller fel i ljushantering, modellering och texturering utifrån vedertagen praxis och teori,
- laborationer av avancerade tekniker och redskap som mental ray, Nurbs-modellering, UVW-mapping av texturer, modifiers, postproduktion mm.,
- självständiga övningsuppgifter som grundar sig på genomgångna moment,
- visuell analys och kritiskt granskande av det egna arbetet och slutprodukten,
- grundläggande information om animeringens grundprinciper.

Seminarier utgör grund för examination och är därmed obligatoriska.

Undervisningsformer

Undervisningen består av webbaserade föreläsningar, seminarier och praktiska tillämpningar.

Examination

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd.

För betyget Godkänd ska kursens mål vara uppnådda. Betygskriterier för betyget Väl godkänd meddelas skriftligen vid kursstart.

Kursen examineras enskilt genom skriftliga och praktiska uppgifter. Det är den enskilde studentens prestationer som bedöms och betygsätts. Närmare specifikation av examinationsformerna sker i en studiehandledning.

Studerande som inte godkänts vid ordinarie examinationstillfälle ges möjlighet till omexamination i enlighet med universitetets lokala regler.

Kursvärdering

Under kursens genomförande eller i nära anslutning till kursen genomförs en kursvärdering. Resultat och analys av kursvärderingen ska återkopplas till de studenter som genomfört kursen och de studenter som deltar vid nästa kurstillfälle. Kursvärderingen genomförs anonymt. Kursvärderingen arkiveras enligt institutionens bestämmelser.

Övrigt

Eventuella merkostnader i samband med uppgifter eller dylikt bekostas av den enskilde studenten.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Bowman Wissler, Virginia, *Illuminated Pixels, The why, what, and how of digital lighting*, Course technology, Cengage learning, senaste upplagan, 248 s.

Polygon, Rising, *Getting Started with Physical, Mental Ray, and Autodesk Materials in 3ds Max 2017*, Createspace Independent Publishing Platform, senaste upplagan, 30 s.

Univ, Purdue, Tickoo, Prof, Sham, *Autodesk 3ds Max 2017: A Comprehensive Guide*, Cadcim Technologies, senaste upplagan, 377 s.

Övrig kursaktuell information sker under kursens gång genom självstudier på Autodesk egen webbplats, Autodesk Learning Channel på Youtube och övriga digitala övningsportaler.