



## KURSPLAN

# 3D animation, 9 högskolepoäng

*3D Animation, 9 credits*

---

<b>Kurskod:</b>	T3AK17	<b>Utbildningsnivå:</b>	Grundnivå
<b>Fastställd av:</b>	VD 2017-02-01	<b>Utbildningsområde:</b>	Tekniska området (95%) och samhällsvetenskapliga området (5%)
<b>Gäller fr.o.m.:</b>	2017-08-01	<b>Ämnesgrupp:</b>	TE9
<b>Version:</b>	1	<b>Fördjupning:</b>	G1F
<b>Diarienummer:</b>	JTH 2017/1702-313		

---

### 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	9 hp	5/4/3/U

### Kurslitteratur

Litteratur

Kurslitteraturen är preliminär fram till en månad före kursstart.