



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.