

Animerad kortfilm - projektkurs, 10 hp

Animated short movie - project course, 10 HE credits

Beslutad: 2022-05-19

Beslutande: Institutionen för Ekonomi och IT

Gäller från: H22

Kursens mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- olika steg i processen att ta fram en 3D-animerad kortfilm innehållandes karaktärsanimation
- hur animation och berättande samverkar för att förmedla ett budskap
- olika animationsprinciper och deras tillämpning
- klipp tempo, tajming och bildutsnitt och hur de främjar berättandet
- iscensättning och kroppsrörelse av en 3D-animation.

Färdighet och förmåga

- genomföra ett större individuellt projekt i form av en 3D-animerad kortfilm som innehåller karaktärsanimation
- tillämpa och använda olika planerings- och designverktyg avsedda för film och medieproduktion för att iterativt utveckla en kortare film
- utforma en berättelse utifrån berättartekniska principer
- designa och utveckla en 3D-karaktär utifrån visuella och tekniska perspektiv med en iterativ utvecklingsprocess
- använda ljud för att förmedla uttryck och berättelse genom animation.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- utvärdera och reflektera kring egna styrkor och svagheter i samband med karaktärsanimation
- kritiskt granska etiska perspektiv inom karaktärsgestaltning.

Behörighetskrav

Fullgjorda kursfordringar om 45 hp på kurser inom ramen för första läsåret på programmet 3D-animation och visualisering innefattande kurserna 3D-grafik 7,5 hp, TDB101, Visuell kommunikation 7,5 hp, VKG100 och Projektmetodik 7,5 hp, PJM200 samt kurserna Riggning och deformationer för 3D-animation 5 hp, ROD100, Animerad rollfigur 5 hp, ANR100 och Visuellt berättande 5 hp, VIB100 eller motsvarande.

Formerna för bedömning av studenternas prestationer

Kursen examineras enskilt genom följande uppgifter:

- Förproduktion (4 hp)
- Produktion och efterproduktion (4 hp)
- Skriftlig uppgift (2 hp)

Kursens innehåll

Kursen innefattar följande moment:

- grundläggande teorier om bildgestaltad kroppsrörelse som uttrycksmedel
- reflektionen kring de olika animationsprincipernas inverkan på betraktarens upplevelse
- olika aspekter av ansiktsanatomi, psykologi, figurbygge och figurdessign samt skådespeleri hos en animerad rollfigur
- en animerad figurs kroppsrörelse i en två- och tredimensionell virtuell miljö ur ett såväl berättande som estetiskt perspektiv
- byggandet av scenrummet
- arbetet med animation, montage och ljudeffekter baserat på färdiga bildmanus och animatic
- reflekterande diskussioner kring eget arbete.

Övriga föreskrifter

Betygskala: Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd

Undervisningsspråk: Undervisningen bedrivs på svenska.

Generella regler för examination vid Högskolan Väst finns på www.hv.se.

Om den studerande har ett beslut/rekommendation om särskilt pedagogiskt stöd på grund av funktionsnedsättning har examinator rätt att examinera den studerande i en anpassad examinationsform.

Överlappar annan kurs

Karaktärsanimation 7,5 hp, KAN400 överlappar med 2,5 hp.

Digitala karaktärer 7,5 hp, DIG200 överlappar med 2,5 hp.

Berättarteknik 7,5 hp, BET100 överlappar med 2,5 hp.

Nivå

Grundnivå

Successiv fördjupning

G1F - grundnivå, har mindre än 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Huvudområde(n)

Informatik