

3D-modellering och visualisering, 7,5 hp

3D-modelling and visualization, 7,5 HE credits

Beslutad: 2022-10-07

Beslutande: Institutionen för Ekonomi och IT

Gäller från: V23

Kursens mål

De studerande ska visa kunskap om och förståelse för:

- teorier om kognition och stilistiska begrepp
- stillbildaproduktion som en del av verksamhetsprocessen
- avancerad modellering, materialhantering, ljussättning och stillbildskomposition
- sociala, ekonomiska och ekologiska hållbarhetsperspektiv vid stillbildaproduktion.

De studerande ska visa färdighet och förmåga att:

- tillämpa 3D-grafiska kunskaper i genomgångna delar i produktionsprocessen
- förmedla en upplevelse och uttryck med hjälp av 3D-grafiska element såsom ljus, textur och modellering
- leverera en färdig stillbilda produkt inom givna tidsramar och under givna förutsättningar.

De studerande ska visa värderingsförmåga och förhållningssätt till att:

- reflektera över sina egna och andras styrkor och svagheter inom 3D-grafik
- göra rimliga användar- och utformningsmässiga ställningstagande under produktionsprocessen
- självständigt söka och värdera kunskap.

Behörighetskrav

Fullgjorda kursfodringar om 10 hp i informatik innefattande kursen 3D-grafik 7,5 hp eller motsvarande.

Formerna för bedömning av studenternas prestationer

Examination på kursen är individuell och består av produktion av bilder (laboration), kritiksession samt rapporter. Samtliga examinationstillfällen består av integrerade praktiska och teoretiska moment, seminariedeltagande samt en produkt bestående av tematiska stillbilder.

Kursen examineras genom aktivt deltagande vid seminarier, artefakter, presentation samt skriftliga uppgifter.

Kursen bygger på aktivt deltagande och förmåga att omsätta och tillämpa kunskap under en given tidsram. Detta medför att vid omexamination ges nya eller ändrade uppgifter för att samma förutsättningar ska gälla. Närmare anvisningar, betygskriterier och tidsplan för samtliga bedömningsmoment för ordinarie examination samt omprövning delges studenterna skriftligt i kurs-PM vid kursens start.

Kursens innehåll

- Introduktion till begreppen realism och icke-realism
- Stillbildsprocessen och dess relation till verksamhetsprocessen
- Visualisering och designprocessen
- Begreppen kund och deadline
- Produktvisualisering med tillhörande verktyg och strategier för ljussättning
- Exteriör visualisering av arkitektur samt dagsljus
- Instruerande bilder
- Interiör visualisering och rumslighet, tillämpad VR
- Stilleben inklusive fördjupande kunskap om ytegenskaper med fokus på realism
- Produktvisualisering av teknik med HDRI
- Fördjupande eget arbete med inriktning på ljussättning av fordon
- Kognitionsteorier
- Perspektiv på hållbarhet

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

TDG100

Nivå

Grundnivå

Successiv fördjupning

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



KURSPLAN

Kurskod: **DMV200**

Huvudområde(n)
Informatik