

Karaktärsdesign och animation, 10 hp

Character Design and Animation, 10 HE credits

Beslutad: 2023-04-06

Beslutande: Institutionen för Ekonomi och IT

Gäller från: H23

Kursens mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- teorier om kropp och rörelse i två- och tredimensionell miljö ur ett tekniskt, kommunikativt och berättande perspektiv
- riggning som begrepp och dess förutsättningar och funktion utifrån användare, gränssnitt och processperspektiv
- vedertagna animationsprinciper och metoder för 3D-animation
- ekonomiska, sociala och ekologiska hållbarhetsaspekter inom 3D/CGI

Färdighet och förmåga

- förmedla känslor och berättande genom position, rörelse och kroppsspråk med en 3D-modell
- designa och utveckla en figur från idé till färdig 3D-modell som är utformad för animation
- designa och använda en animationsrigg som speglar branschkrav
- tillämpa grundläggande animationsprinciper och metoder vid karaktärsanimation
- planera och genomföra praktiska övningar inom givna tidsramar och under givna förutsättningar

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- reflektera kring de olika animationsprincipernas inverkan på betraktarens upplevelse
- reflektera över de egna processerna
- göra rimliga användar- och utformningsmässiga ställningstaganden under processen
- reflektera kring kvalitet och utformning av egna och andras produktioner
- söka information på egen hand och bedöma dess relevans och tillämpbarhet
- bedöma när olika tekniker och metoder är lämpliga utifrån syfte, verksamhet- och hållbarhetsperspektiv.

Behörighetskrav

Avklarade högskolepoäng om 45 hp på kurser inom ramen för första läsåret på programmet 3D-animation och visualisering, innefattande avklarade kurserna 3D-grafik 7,5 hp, TDB101 och Aminerad bild 7,5 hp, ANI200 eller motsvarande.

Formerna för bedömning av studenternas prestationer

Kursen examineras individuellt genom praktiska projekt och skriftliga inlämningsuppgifter.

Kursens innehåll

Kursen introduceras med teoretiska studier av karaktärsanimation i två- och tredimensionell miljö ur ett kommunikativt berättarperspektiv. I kursens första praktiska moment designar studenten en konceptuell figur med olika karaktäristiska egenskaper. När designen är klar utformas och modelleras figuren för animation i 3D. Modellen ansluts sedan till en animationsrigg med skelett och kontrollobjekt. Slutligen animeras 3D-figuren i en kort sekvens. Tekniska begrepp och komponenter som hör samman med processen för 3D-modellering och riggning är en central del av kursen. Resultaten utvärderas sedan, då även studenten själv identifierar problem och utvecklingsområden kopplat till det praktiska arbetet från kursens olika moment.

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

ROD100 Riggning och deformationer för 3D-animation 5 hp överlappar med 5 hp.

ANR100 Animerad rollfigur 5 hp överlappar med 5 hp.

Nivå

Grundnivå

Successiv fördjupning

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

Huvudområde(n)

Informatik