



Konstnärliga fakulteten

## KONT28, Introduktion till 3D-animering med Maya, 12 högskolepoäng *Introduction to 3D Animation with Maya, 12 credits* Avancerad nivå / Second Cycle

---

### Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionsstyrelsen Konsthögskolan 2022-12-15 att gälla från och med 2023-01-16, vårterminen 2023.

### Allmänna uppgifter

Lunds universitet, Konstnärliga fakulteten, Konsthögskolan i Malmö.  
Valbar kurs inom MFA-programmet i fri konst (KAFKO).

*Undervisningsspråk:* Svenska och engelska

*Huvudområde*

Fri konst

*Fördjupning*

AXX, Avancerad nivå, kursens fördjupning  
kan inte klassificeras

### Kursens mål

Det slutgiltiga målet är att ge studenten en allmän grund i all slags produktion i Maya, samt fördjupad kunskap om de viktigaste arbetsflödeskraven i CG-produktion: ljus, rendering och integrering. Kursens syfte är att i varje föreläsning lära ut tankar och rutiner kring arbetsflöde, och studenterna kommer att få uppgifter där de övar på Maya både på labbtid och på egen hand. Studenterna tvingas upptäcka Maya med hjälp av veckovisa övningar med tyngdpunkt på projektutformning och produktionsteknik. Deltagarna förväntas uppfylla krav på miniminärvaror samt presentera ett avslutande animeringsprojekt. Kursen sker i samarbete med Inter Art Center och ges som en avancerad kurs för forskarstuderande på Konstnärliga fakulteten.

### Kursens innehåll

I kursen får studenterna lära sig de viktigaste funktionerna i Maya: modellering, animering, textur, ljus, rendering, riggning och populära arbetsflöden. Terminologin får en snabb genomgång, och förklaras och demonstreras sedan i Maya på avancerad

nivå. Deltagarna lär sig använda programvaran genom att följa klassrumsundervisningen, skapa projekt och göra övningar. Kursen är utformad för att säkra att studenterna exponeras för alla relevanta sidor av CG-skapande i Maya, samtidigt som de får den grund som behövs för att gå vidare och utforska.

Kursmoment  
Formgivning för 3D-utskrift  
Modellering / riggning  
Textur / ljussättning  
Rendering

## **Kursens genomförande**

Undervisningen sker främst i laborationsform med löpande handledning. Studenten får efter inledande teknisk genomgång genomföra egna projekt. Kursen kan avslutas med en presentation av dessa projekt.

Studenterna får lära sig:  
kunskaper och kompetens avseende 3D-modellering  
välja material, textur, ljussättning, FX-effekter  
förstå arbetsflödena i animationsprojekt  
använda teknikerna i olika tillämpningar i framtiden.  
3D-skanning, motion capture, 3D-utskrift

## **Kursens examination**

För betyget godkänd krävs minst 80% närvaro, samt i förekommande fall godkänt projekt.

Om så krävs för att en student med varaktig funktionsnedsättning ska ges ett likvärdigt examinationsalternativ jämfört med en student utan funktionsnedsättning, så kan examinator efter samråd med universitetets avdelning för pedagogiskt stöd fatta beslut om alternativ examinationsform för berörd student.

*Prov/moment för denna kurs finns i en bilaga i slutet av dokumentet.*

## **Betyg**

Betygsskalan omfattar betygsgraderna Underkänd, Godkänd.

## **Förkunskapskrav**

BFA i Fri Konst eller motsvarande.

Prov/moment för kursen KONT28, Introduktion till 3D-animering med Maya

Gäller från V23

2301 Introduktion till 3D-animering med Maya, 12,0 hp  
Betygsskala: Underkänd, Godkänd