

Kursplan för

# Dataspelsutveckling

Inriktning Grafik

## Förkunskaper

- Vissa av programmen och delar av kursmaterialet är på engelska.
- Kursen kräver annars inga särskilda förkunskaper.

## Syfte med kursen

Kursen kan vara intressant för dig som vill få

- Inblick i hur dataspel skapas och fungerar.
- Kunskap om och erfarenhet av att skapa grafik till dataspel.
- Erfarenhet av att samarbeta i grupp.
- Möjlighet att utvecklas socialt och knyta sociala kontakter.
- Möjlighet att förbereda dig inför fortsatta studier inom området.

## Terminsöversikt

- Hösten ägnas åt individuella övningar och kortare projekt i små grupper.
- Våren ägnas i stor grad åt längre projekt, bland annat tillsammans med de andra inriktningarna (Design och Programmering).
- Under hela kursen ägnas några timmar i veckan åt att prova på olika friskvårds- och kulturaktiviteter.

## Kursinnehåll

Inom inriktningen Grafik kommer du ha möjligheten att jobba med

- Att forma modeller i 3D
- Texturering – att färgsätta 3D-modeller
- Att rita 2D-grafiska bilder för spel
- Animation
- Framställning av idéskisser/konceptteckningar
- Utveckling av dataspel

## Att läsa ett andra år

- Om du väljer att läsa ett andra år inom samma inriktning så har du möjlighet att fördjupa dina kunskaper eller att repetera grunderna.
- Du har även möjlighet att läsa ditt andra år inom någon av de andra inriktningarna – design eller programmering.

## Teknisk information

- 3D-grafik skapas i programmet Blender.
- 2D-grafik skapas i programmen Krita, Aseprite och Piskel.
- Spelen skapas i programmet Unity.