

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.
- Erfarenhet av att sköta ett eget boende.
- 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 en dag i veckan åt att sköta boendet.

Kursinnehåll

Inom inriktningen Grafik kommer du ha möjligheten att jobba med

- Att forma modeller i 3D
- Texturering – att färgsätta 3D-modeller
- Animation i 3D
- Framställning av idéskisser/konceptteckningar

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 programmet Krita.



- Spelen skapas i programmet Unity.