



Studieplan 2010/2011

Bachelor i animasjon

Studiepoeng: 180

Studiets varighet, omfang og nivå

Studiet er et heltidsstudium over 3 år med til sammen 180 studiepoeng. Fullført studium gir graden bachelor i animasjon.

Innledning

I dagens samfunn søker vi hele tiden å utvide grenser, vi tar til oss ny teknologi, nye teknikker og applikasjoner. Animasjon bringer tradisjonelle teknikker i blant annet historiefortelling, storyboarding, tegning og konstruksjon sammen med aspekter av ny teknologi innenfor interaktive medier og elektronisk visualisering. Ved hjelp av animasjon kan vi kommunisere og visualisere vår verden og våre ideer på nye måter som ikke er mulig med andre medier. Animasjon spiller en større og større rolle innenfor læring og utdanning, underholdning, kunst, industri og vitenskap. Animasjon er et viktig element i alt fra dataspill, tegnefilm, mobiltelefoni, spesialeffekter til film og spill, digitale installasjoner, internettapplikasjoner, kunst, arkitekturisk- og interaktive simuleringer, reklame på tv og internett, osv.

Bachelorstudiet i animasjon er rettet mot de mange nye virksomhetsområder og arbeidsmuligheter som venter i sektoren medier og informasjonsteknologi.

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg:

- Kunnskaper om den historiske utvikling bak dagens animasjonsformer.
- Ferdigheter innenfor kunstneriske fag som design, tegning, modellering, komposisjon, lydsetting, film/video og 2D og 3D animasjon.
- Ferdigheter innenfor informasjonsvitenskapelige fag som ligger til grunn for animasjonsproduksjon.
- Ferdigheter innenfor kritisk tenkning, logikk, kommunikasjon og problemløsning.
- Erfaring med tverrfaglige produksjoner innenfor høgskolen og i eksterne bedrifter.
- Kunnskap som gjør dem i stand til å starte opp egne animasjonsfirma.

Målgruppe

Studiet henvender seg spesielt til studenter som vil arbeide med animasjonsprosjekter innenfor opplevelsesindustri, web, reklame, film, og tilgrensende områder.

Kompetanse



Studiet gir yrkeskunnskaper for arbeid innen animasjonsindustriens ulike virksomhetsområder. Dette vil i første rekke være jobber knyttet til utvikling av animasjoner, spill, film og multimedia-applikasjoner. Den gir også et godt grunnlag for alle typer arbeid som krever tverrfaglig kunnskap om multimedia, dvs. tradisjonelle områder i næringsliv og offentlig sektor. Utdanningen gir også kunnskaper som kan danne basis for fortsatt arbeid innenfor utdanningssektoren og i forsknings- og utviklingsarbeid.

Opptakskrav fritekst

Undervisnings- og læringsformer

Undervisningen er basert på forelesninger, laboratorieøvelser og webstøtte. De fleste emner er praktisk anlagt med betydelig vekt på oppgaveløsning og problembasert læring.

Obligatorisk frammøte er knyttet til innføring i ny fagteori i forbindelse med laboratoriearbeid og forelesninger, nærmere presisert i semesterplanen. Alle obligatoriske oppgaver av praktisk og teoretisk art skal være fullført innen fastsatte datoer i følge oppgavesettet. Vurdering og veiledning er en viktig del av læringsprosessen. Ved planlegging og utførelse av arbeid skal det være kontinuerlig kontakt mellom student og faglærer.

I tillegg til organisert undervisning og veiledning, skal studentene tilegne seg kunnskaper, ferdigheter og faglig innsikt gjennom selvstudium. Studentene har selv ansvar for å følge opp eget studium.

Studentene må kjøpe inn noe privat utstyr og betale en fast sum for materiell. Dette skal dekke både forbruk og vedlikehold. Utgifter i forbindelse med ekskursjoner må betales av studenten selv.

Studiets egenart er basert på bærbart datautstyr. Bærbar pc er en forutsetning for å kunne følge alle emner på studiet. Det forventes at studentene har egen bærbar pc i henhold til en gitt kravspesifikasjon, samt oppdatert programvare. Høgskolen er behjelpelig med anskaffelse av pc og programvare.

Studentene må kjøpe inn noe privat utstyr og betale en fast sum for materiell. Dette skal dekke både forbruk og vedlikehold. Utgifter i forbindelse med ekskursjoner må betales av studenten selv.

Studiets egenart er basert på bærbart datautstyr. Bærbar pc er en forutsetning for å kunne følge alle emner på studiet. Det forventes at studentene har egen bærbar pc i henhold til en gitt kravspesifikasjon, samt oppdatert programvare. Høgskolen er behjelpelig med anskaffelse av pc og programvare.

Vurderingsformer

Det benyttes graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter. Se nærmere i emnebeskrivelser for hvert emne.

Internasjonalisering

I studiet er det gjort plass for opphold ved en utdanningsinstitusjon i utlandet i 5. og 6. semester. Studieoppholdet må være forhåndsgodkjent av høgskolen, slik at fagene kan innpasses i studiet.

Alle emnene i studiets andre og tredje studieår er også tilrettelagt for internasjonale studenter.



Studiets innhold, oppbygging og organisering

Bachelorstudiet går over tre studieår og utgjør samlet 180 studiepoeng. Studiet organiseres med forelesninger, øvelser, kollokvier og selvstudium. Det gjøres bruk av e-læringsystemet Fronter gjennom hele studiet.

I studiets femte semester skal hver student hospitere i en yrkesrelevant bedrift. Hospiteringsperioden er på 3 uker. I denne perioden skal studentene få en liten smakebit på hva det vil si å være ute i arbeid. Refleksjoner og læring fra perioden skal legges frem i en rapport. Studentene har selv ansvaret for å finne en bedrift de kan hospitere i.

30 studiepoeng er knyttet til et avsluttende prosjekt hvor grupper av studenter med ulik kompetanse fra utdanningen, samarbeider og gjennomfører et prosjekt. Prosjektet kan foregå i samspill med næringslivet.

Studiets fagsammensetning og progresjon framgår av oversikten nedenfor. Når det gjelder fagenes innhold, arbeids- og vurderingsformer, vises det til omtalen av de enkelte emner.

Studiets fagsammensetning og progresjon framgår av oversikten nedenfor. Når det gjelder fagenes innhold, arbeids- og vurderingsformer, vises det til omtalen av de enkelte emner.

Emneoversikt

Emner

Studiepoeng År 1 År 2 År 3

- [Design og visuell kommunikasjon I](#)
10 studiepoeng
- [Animasjon og spillhistorikk](#)
10 studiepoeng
- [Animasjon og interaktivitet I](#)
10 studiepoeng
- [3D-Modellering](#)
10 studiepoeng
- [Animasjon og interaktivitet II](#)
10 studiepoeng
- [Design og visuell kommunikasjon II](#)
10 studiepoeng



- [Avansert 3D-modellering](#)
15 studiepoeng
- [Animasjon og interaktivitet III](#)
15 studiepoeng
- [3D-karakterrigging og animasjon](#)
15 studiepoeng
- [Skuespill og regi for animatøren](#)
15 studiepoeng
- [3D-Animasjon](#)
20 studiepoeng
- [Historie- og karakterutvikling for interaktive medie](#)
10 studiepoeng
- [Pilotproduksjon](#)
30 studiepoeng



Emneoversikt

2DOV101 Design og visuell kommunikasjon I

Emnekode: 2DOV101

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om:

- Begrepet design og designprosesser
- Todimensjonale uttrykksformer som grunnlag for kommunikasjon
- Digital bildebehandling
- Bildets formalestetiske virkemidler
- Bildeanalyse og kommunikasjonsprosesser
- Brukergrensesnitt
- Kunstteori som grunnlag for designutvikling
- Bruken av estetiske virkemidler i visuell kommunikasjon
- Bruken av bildets visuelle formelementer
- Bruken av bildets estetiske funksjoner

Sin rolle som kulturformidler innen interaktive medier

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om:

- Begrepet design og designprosesser
- Todimensjonale uttrykksformer som grunnlag for kommunikasjon
- Digital bildebehandling
- Bildets formalestetiske virkemidler
- Bildeanalyse og kommunikasjonsprosesser
- Brukergrensesnitt
- Kunstteori som grunnlag for designutvikling
- Bruken av estetiske virkemidler i visuell kommunikasjon
- Bruken av bildets visuelle formelementer
- Bruken av bildets estetiske funksjoner



- Sin rolle som kulturformidler innen interaktive medier

Innhold

Sentrale tema:

- Generell design:
 - o Design / idéutvikling og kreativitet
 - o Fargelære / fargeteori symbolsk og estetisk
 - o Modifisert konturtegnning og perspektiviske virkemidler
 - o Fotografering
 - o Digital bildebehandling (photoshop)
 - Design og utvikling av internett sider.
 - Web-design verktøy
 - Design / stil og visuelle uttrykk
 - Design og visuell kommunikasjon
 - Visuelle estetiske virkemidler og komposisjon
 - Form, estetiske elementer og estetiske funksjoner
 - Bildeanalyse / massemediebilde
- collage

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to oppgaver

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2ANIS100 Animasjon og spillhistorikk

Emnekode: 2ANIS100

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper om den historiske utvikling bak dagens animasjon-, medie-, lek- og spilleformer slik at de kan implementere dette i sin egen forståelse og sitt praktiske arbeid.

Innhold

Sentrale tema:

- Lekhistorie og lekteori
- Bokstavtype/teksthistorie, semiologi
- Lydopptak/radiohistorie
- Fotohistorie
- Tegneseriehistorikk
- Filmhistorie
- Spillhistorie/dataspill, pedagogiske spill
- Animasjonsfilm-historie
- Animasjonsfilm i Norge, Europa og Amerika
- Eksperimentell animasjonsfilm
- Tegnefilm – utvikling og historie
- Animasjonsfilmens rolle i nyere digitale media
- Kunsthistorie

Organisering og arbeidsformer

Forelesninger og gruppesamtaler

Vurderingsordning

4 timers skriftlig individuell eksamen



Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2ANI1121 Animasjon og interaktivitet I

Emnekode: 2ANI1121

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskap om digital design, animasjon og interaktivitet.

Innhold

Studentene lærer å skape virtuelle verdener og karakterer i et dataverktøy. Interaktivitet står sentralt og studentene lærer å skape denne gjennom programmering. Sentrale tema vil være:

- Tegning i digitale verktøy
- Grunnleggende animasjon
- Interaktivitet via mus og tastatur
- Grunnleggende programmeringsverktøy
- Lyd
- Video

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



23DM100 3D-Modellering

Emnekode: 23DM100

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper i 3D-modellering og visualisering.

Innhold

Sentrale tema:

- Grunnleggende modelleringsteknikker
- Materialer
- Teksturer
- Lyssetting
- Rendring

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

Det blir avholdt en individuell praktisk eksamen på 7 timer på slutten av semesteret.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2ANI1122 Animasjon og interaktivitet II

Emnekode: 2ANI1122

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Animasjon og interaktivitet I

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskap innenfor objektorientert programmering og design for å kunne lage virtuelle interaktive simuleringer, dataspill og nettapplikasjoner.

Innhold

Studentene lærer å skape virtuelle verdener og karakterer i et dataverktøy. Sentrale tema:

- Objektorientert programmering
- Utvikling av klassestrukturer
- Videregående programmeringsverktøy (array, lister, kollisjonsdetektering, etc.)
- Introduksjon til spillmotorarkitektur.
- Tile baserte verdener
- Spillmatematikk og fysikk

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

6 timers individuell skriftlig eksamen.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2DOV201 Design og visuell kommunikasjon II

Emnekode: 2DOV201

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper som gjør at han behersker videokamera, redigering og avanserte teknikker for effekter, form og stil på video.

Innhold

Sentrale tema:

- Animasjon, kunnskap om og erfaring i animasjonens ulike måter å formidle historier og budskap på
- Modellering av egne figurer, figuranatomi, skjelettoppbygging, bevegelse, ansiktsuttrykk og teksturer
- Storyboarding og animasjon. Beskrive sentrale scenebilder og lage skisser av de ulike scenene.
- Bruken av lyd og etterarbeid av lyd i animerte produksjoner
- Mikrofon og lydopptak, opptaksteknikk, eksponering, kontrast, fargebalanse og redigeringsteknikk
- Filmspråkets dramaturgi, manusskriving
- Filming, kameraplassering og lyssetting
- Lyssetting, video-, og lydeffekter, lydbearbeiding i After Effects.
- Keying og compositing

Fargekorrigering, stil og form

Sentrale tema:

- Animasjon, kunnskap om og erfaring i animasjonens ulike måter å formidle historier og budskap på
- Modellering av egne figurer, figuranatomi, skjelettoppbygging, bevegelse, ansiktsuttrykk og teksturer
- **Storyboarding og animasjon.** Beskrive sentrale scenebilder og lage skisser av de ulike scenene.
- Bruken av lyd og etterarbeid av lyd i animerte produksjoner



- Mikrofon og lydopptak, opptaksteknikk, eksponering, kontrast, fargebalanse og redigeringsteknikk
- Filmspråkets dramaturgi, manusskriving
- Filming, kameraplassering og lyssetting
- Lyssetting, video-, og lydeffekter, lydbearbeiding i After Effects.
- Keying og compositing

Fargekorrigering, stil og form

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to oppgaver.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



23DKM120 Avansert 3D-modellering

Emnekode: 23DKM120

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

23DM01- 3D Modellering.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg videregående kunnskaper i 3D-modellering og visualisering.

Innhold

Sentrale tema:

- Avanserte modelleringsteknikker
- Materialer
- Tekstur
- Lyssetting
- Rendring
- Effekter i 3D som Particles og Reactor

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, selvstudium, laboratorieøvinger og veiledning.

Programvare: 3D studio Max.

Vurderingsordning

Det blir avholdt en praktisk eksamen på 7 timer på slutten av semesteret

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2ANI2123 Animasjon og interaktivitet III

Emnekode: 2ANI2123

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Animasjon og interaktivitet I og II

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper i gjennomføring av ett spill- og opplevelsesprosjekt.

Innhold

Produksjonene gjennomføres etter felles retningslinjer. Arbeidet skal foregå i team. I prosjektet skal det utvikles digitale opplevelsesprodukter og i tillegg en prosjektrapport som skal baseres på fagkunnskap, og refleksjon over egen arbeids- og læringsprosess.

Organisering og arbeidsformer

Studentene skal arbeide i grupper og delta på gruppeseminarer og veiledning med en veileder. Hver gruppe skal ha jevnlig møter med veileder i løpet av perioden.

Vurderingsordning

Studentene leverer et prosjekt bestående av produkt og rapport.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



23DKRA100 3D-karakterrigging og animasjon

Emnekode: 23DKRA100

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Bygger på 3D modellering og 3D modelleringII/Avansert 3D modellering.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper som gjør han i stand til å lage en fullstendig rigg og et fullstendig animasjonssett for spill som kan brukes i digitale produksjoner. Studenten skal kunne rigge en karakter både med bones og biped å skinne og animere denne.

Innhold

Sentrale tema:

- Karakterrigging
- Skinning
- Animasjon

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Programvare: 3D studio Max

Vurderingsordning

Det blir avholdt en praktisk eksamen på 7 timer på slutten av semesteret.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2SRA120 Skuespill og regi for animatøren

Emnekode: 2SRA120

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om teateret som uttrykks-, kontakt- og kommunikasjonsmiddel, sine skapende evner, gruppedynamiske og sosiale relasjoner, det fysiske uttrykk i et rom, animasjonsfigurens menneskelige kvaliteter og hvordan det fysiske uttrykket påvirker en tilskuer/spiller i større grad enn det talte ord.

Innhold

Emnet ser nærmere på:

- Scenekunstens påvirkning på animasjonskunstneren gjennom blant annet teaterets historikk og terminologi, de sju spillbegrepene og animasjonsfigurens forhold til kamera.

Scenekunstens ulike uttrykk gjennom Rudolf Laban's "Effort teori" for bevegelse i rom, scenisk spill i et avgrenset rom, karakterens påvirkning på tilskueren, improvisasjon uten manus og K. Stanislavskij's skuespillmetode i praksis.

Emnet ser nærmere på:

- Scenekunstens påvirkning på animasjonskunstneren gjennom blant annet teaterets historikk og terminologi, de sju spillbegrepene og animasjonsfigurens forhold til kamera.
- Scenekunstens ulike uttrykk gjennom Rudolf Laban's "Effort teori" for bevegelse i rom, scenisk spill i et avgrenset rom, karakterens påvirkning på tilskueren, improvisasjon uten manus og K. Stanislavskij's skuespillmetode i praksis.

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning



3 dagers individuell hjemmeeksamen.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



23DA1202 3D-Animasjon

Emnekode: 23DA1202

Studiepoeng: 20

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Bygger på 3D-modellering, Avansert 3D modellering og 3D-karakterrigging og animasjon.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg videregående kunnskaper som gjør han/hun i stand til å lage en kortfilm som de kan bruke som showreel for å vise sine animasjonskunnskaper.

Innhold

Emnet vil gi kunnskaper om produksjon av 3D-film.

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Gjennom hele emnet arbeider studentene enkeltvis med en oppgave. Studentene skal utføre ett prosjekt ut fra en gitt milepælsplan. Prosjektet skal utføres individuelt for å sikre at hver student har grunnleggende kompetanse innenfor alle gitte områder i pensum. Etter hver milepæl vil studentene få tilbakemelding på produktet. Til prosjektet skal studenten også skrive en rapport, som skal være med på å vise om studenten har forståelse av stoffet, samt klarer å reflektere rundt valg han/hun har gjort. Denne skal følge en bestemt mal.

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to oppgaver.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2HIKA130 Historie- og karakterutvikling for interaktive medie

Emnekode: 2HIKA130

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Mål:

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskap om:

- Å utvikle karakterer i en handling
- Å bygge opp en fortellende handling til bruk i data spill og andre interaktive medier.
- Historieutviklingen for bok, film og interaktivt media.
- Å forfatte et utkast til et manus for film.
- Å forfatte et utkast til et manus for interaktivt media.
- Å redigere et manuskript.

Innhold

Sentrale tema:

- Litterære sjangere.
- Karakteroppbygging i interaktive medier.
- Hvem og hva styrer et spill.
- Systemer for dialogoppbygging i interaktive medier.
- Synergieffekten som oppstår fra historie til spiller via strukturen i historien.
- De ulike fellene som gir en dårlig historie.
- Manusskriving i team og individuelt.



Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

3 dagers hjemmeeksamen.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2PILP23 Pilotproduksjon

Emnekode: 2PILP23

Studiepoeng: 30

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Alle emner i første og andre studieår.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper i gjennomføring av spill- og opplevelsesprosjekter og prosjektarbeid. Studenten skal etter endt emne være i stand til å gjennomføre og være deltaker i et utviklingsprosjekt og ha forståelse for ulike utviklings- og prosjektstyringsmetoder.

Innhold

Produksjonene gjennomføres etter felles retningslinjer. Arbeidet skal foregå i team som arbeider etter prosjektmetodikk. I prosjektet skal det utvikles digitale opplevelsesprodukter og i tillegg en prosjektrapport som skal baseres på fagkunnskap, og refleksjon over egen arbeids- og læringsprosess. Rapporten skal følge utdelte maler for rapportering.

Organisering og arbeidsformer

Studentene skal arbeide i grupper og delta på gruppeseminarer og veiledning med en tildelt veileder. Hver gruppe skal ha jevnlig møter med sin veileder i løpet av perioden. Prosjektgruppene kan velge å knytte sitt prosjektarbeid opp til en ekstern samarbeidspartner. Det vil bli gjennomført presentasjoner for potensielle eksterne samarbeidspartnere.

Vurderingsordning

Studentene leverer et prosjekt bestående av produkt og rapport. Muntlig eksamen kan justere prosjektet med én hel karakter opp eller ned.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap