

3D art, Animation and VFX

[Se studieprogram](#)

Høst 2019 (1. semester)

CG-Art 1	VFX1010 5 sp
Digital Painting	VFX1011 5 sp
Storytelling	VFX1050 5 sp
Art 1	VFX1080 5 sp
Technical Direction 1	VFX1060 5 sp
CG-Animation 1	VFX1020 5 sp

Vår 2020 (2. semester)

Art and Animation History	VFX1091 10 sp
Media Project 1	VFX1100 10 sp
Compositing 1	VFX1070 5 sp
Motion Graphics	VFX1030 5 sp

Høst 2020 (3. semester)

Art 2	VFX2035 5 sp
Technical Direction 2	VFX2041 5 sp
Compositing 2	VFX2061 5 sp
	VFX2051

CG Animation 2

5 sp

CG Art 2

VFX2020

10 sp

Vår 2021 (4. semester)

PreProduction

VFX2070

15 sp

Media Project 2

VFX2080

15 sp

Høst 2021 (5. semester)

Collaborative CG Production

VFX2000

30 sp

Vår 2022 (6. semester)

Bachelor Production

VFX3300

30 sp

Beskrivelse av studiet

Dette studiet gir kreativt utøvende ferdigheter innen produksjon av 3D-kunst, animasjon og visuelle effekter (VFX) for ulike typer produksjoner. F.eks film, TV, VR-opplevelser, kunstnerisk innhold for spill og visualiseringer, digital scenografi for moderne teaterproduksjoner, musikkfestivaler, konserter, events for næringslivet, samt kunstprosjekter.

Fokus på ulike markedsområder styrker mulighetene for et bredere jobbmarked for kandidatene. Felles for alle produksjonsformene er å kunne utvikle estetiske visuelle uttrykk, med grunnlag i historieformidling og kunstneriske ferdigheter.

Studietilbudet er lagt til universitetets campus i Steinkjer som har topp moderne datasaler med oppdatert industri-standard programvare, renderfarm, samt grupperom med klippesuiten og et komplett filmstudio med 120m2 greenscreen-stage. I tillegg har utdanningen tradisjonelt kunstutstyr som staffelier og animasjonsbord. Studentene har også tilgang til profesjonell utstyrspark for film, stillbildekameraer med diverse optikk, samt kraftige projektorer for digital scenografi.

Det forventes at søkeren har grunnleggende IT-ferdigheter, gode kunnskaper i engelsk, slik at man er i stand til å lese faglitteratur og følge undervisning som foregår på engelsk.

Nord universitet satser stort på dette fagområdet og er nå en av de få universitetene som tilbyr spesialisering innen den kreativt utøvende delen av 3D/VFX. Studiet er svært produksjonsrettet.

I første studieår vil man få en introduksjon til ulike retninger som senere gir mulighet for fordypning. De fem mulige fordypningene i bachelorløpet er tradisjonell kunst, 3D-kunst, animasjon, technical direction (TD) og

compositing. I tillegg tilbys generelle emner som fortellerteknikk og animasjonshistorie.

I andre studieår bygges det videre på grunnkunnskapene, med mulighet for fordypning i valgte emner. Første semester vies til forelesninger og øvinger, med produksjonsperiode i andre semester. Studenter ved bachelor i Film/TV har sammenfallende produksjonsperiode og det oppfordres til samarbeid. Universitetet legger også til rette for studenter som ønsker å etablere studentbedrift, og det er anbefalt å gjøre dette i løpet av andre studieår.

Tredje studieår gir mulighet for ytterligere fordypning i valgte emner. Siste semester vies til arbeid på bachelorproduksjon. Studentene oppfordres til samarbeid på tvers av valgretninger for å oppnå høyest mulig produksjonskvalitet. Det er også mulig å samarbeide med studenter fra andre bachelorløp ved universitetet, som f.eks film eller spillstudenter. I tillegg til dette kan man konkurrere om attraktive internships hos ulike 3D/VFX-hus.

Studentene er også delaktig i å arrangere en årlig internasjonal mediefestival (&Action) med innleide gjesteforelesere fra ledende aktører i bransjen. Universitetet legger også vekt på å delta på andre interansjonale konferanser og bransjetreff.

Prosjektarbeid og entreprenørskap

Studiet har sterkt fokus på prosjekt og teamarbeid. Studenter blir knyttet opp mot eksterne oppdragsgivere og lærer å håndtere problemstillinger både individuelt og i grupper. Det satses på innovasjon og entreprenørskap. Universitetet er tilknyttet flere lokale næringsinkubatorer, og tilbyr mentoring rundt etablering av firma. Dette er vanligvis en videreføring av eksisterende studentbedrifter med et visst kundegrunnlag, som ønsker å profesjonalisere driften.

Programvare

På studiet brukes digitale verktøy som er bransjestandard. Dette er bl.a:

Adobe Creative Cloud
Trapcode Particular Suite
Maya
Mudbox
UVLayout Pro
Zbrush
PTGui
Mari
Nuke
Arnold render
Pixar Tractor 2
Resolume
DaVinci Resolve
Shotgun Studio

I tillegg til dette kan det bli behov for spesialverktøy i ulike prosjekter.

Studiet er praktisk orientert. Undervisningen gjennomføres med basis i teori, men i studiegjennomføringen er det fokus på øvinger, prosjektarbeid og produksjonsperioder med veiledning. Vurdering i studiet er basert på praktiske oppgaver, refleksjonsnotater, mappeeksamen og muntlige presentasjoner. Vi vurderer også hver student etter deres entusiasme, originalitet, progresjon og oppmøte/deltakelse. Nettstøtte brukes aktivt i de fleste emner.

Læringsutbytte

Etter fullført studium skal kandidaten ha oppnådd følgende læringsutbytte:

Ferdigheter

Kandidatene må kunne kommunisere ideer visuelt og ha utviklet en god estetisk sans. De må i tillegg beherske de teknikker og verktøy som er bransjestandard for produksjon av høykvalitet 3D/VFX, og hvordan disse kan best benyttes ved ulike typer produksjoner. Kandidatene må også kunne benytte tilgjengelig teori for å ta riktige

beslutninger i ulike produksjonsfaser.

Kunnskaper

Kandidatene har tilegnet seg kunnskaper, samt et historisk rammeverk om sentrale emner innen tradisjonell kunst, billedkomposisjon, 3D-kunst, animasjon, motion graphics og compositing, og hvordan disse ferdighetene kan implementeres i ulike typer produksjoner.

Generell kompetanse

Kandidatene behersker å jobbe i grupper/team, og har oppnådd høy relasjonskompetanse. De evner å gi og motta konstruktiv kritikk for å oppnå best mulig håndverk. Studiet legger vekt på selvstendighet og innovative løsninger, samt forståelse for de behov som denne bransjen krever.

Opptakskrav

Generell studiekompetanse eller realkompetanse og innlevering av portfolio/showreel.
Informasjon om innsending av portfolio/showreel vil bli sendt til søkere etter at søknadsfristen er ute.

Hvordan sende inn portfolio/showreel

Yrkesmuligheter

Aktuelle arbeidsområder vil være innen den digitale medieindustrien, mediehus, VFX Houses, digital informasjonsformidling generelt og mediebransjen. Utdanningens vektlegging av praktisk arbeid vil gjøre studentene i stand til å arbeide med utvikling av nye innovative medieprodukter innenfor etablerte bedrifter eller som entreprenør innen et område der utviklingen fremdeles er i startgropa.

Videre utdanning

Bachelorgraden kvalifiserer for opptak på mastergradsstudier innen fagfeltet både i inn og utland.

Utenlandsopphold

Det blir mer og mer vanlig at studenter tar et semester i utlandet som del av en bachelorgrad. Ta kontakt med underviserne på studiet eller studieveilederne etter at studiet er i gang for nærmere informasjon om mulighetene.

Per 1. januar 2017 er følgende institusjoner inne med Erasmus+ utvekslingsavtaler mot dette studieprogrammet: Reykjavik University (Iceland), Plymouth College of Art (England), Breda University of Applied Sciences (Netherlands), Saxion University of Applied Sciences (Netherlands) og Complutense University of Madrid (Spain)

Kostnader

Semester- og kopinoravgift.

Det vil bli reiseutgifter i forbindelse med produksjoner på ulike locations. Flere produksjoner foregår på kveldstid og i helger. Vi anbefaler også studenter å gjøre en investering i noe utstyr selv: Wacom tablet (Intuos 4 eller nyere), minnepenn, ekstern harddisk, headset med mer.

Eksamen og vurderingsformer

Vurdering i studiet er basert på praktiske oppgaver, refleksjonsnotater, mappeeksamen og muntlige presentasjoner.

Programevaluering

Studentevaluering gjennomføres på studieog emnenivå.

Aktuelle forskrifter og sentrale bestemmelser

Vi viser til gjeldende forskrift og tilhørende retningslinjer.