

**KURSPLAN**

# **Grafik i datorer 7,5 högskolepoäng M0009D**

**Introduction to computer graphics**

**Kursplan antagna: Vår 2016 Lp 3 - Vår 2017 Lp 4**

**BESLUTSDATUM  
2015-11-06**

# Grafik i datorer 7,5 högskolepoäng M0009D

## Introduction to computer graphics

### Grundnivå, M0009D

<b>Utbildningsnivå</b> Grundnivå	<b>Fördjupningskod</b> G1N	<b>Betygsskala</b> U G#	<b>Ämne</b> Mediedesign	<b>Ämnesgrupp (SCB)</b> Medieproduktion
-------------------------------------	-------------------------------	----------------------------	----------------------------	--

## Behörighet

Grundläggande behörighet

## Urval

Urvalet grundas på betyg och högskoleprov

## Examinator

Håkan Wallin

## Mål/Förväntat studieresultat

Kursens mål är att du efter avslutad kurs skall kunna redogöra för matematiska verktyg, algoritmer och modeller för 2D- och 3Dgrafik, och kunna beskriva de vanligaste principerna bakom datorgenererade 2D- och 3Dgrafik. Detta ska göra det möjligt för yrkesverksamma grafiker att kunna kommunicera med andra.

## Kursinnehåll

Grundläggande matematiska verktyg, algoritmer och modeller för 2D- och 3D-grafik.  
Hårdvara, interaktion, färg och belysningsmodeller.

## Genomförande

Kursens undervisningsspråk samt undervisningsform anges för varje kurstillfälle och framgår av kursidan på Luleå tekniska universitets hemsida.  
Undervisningen sker i form av föreläsningar, laborationer och projekt.

## Examination

Om det finns beslut om särskilt pedagogiskt stöd, i enlighet med Riktlinjen Studentens rättigheter och skyldigheter vid Luleå tekniska universitet, finns möjlighet till anpassad eller alternativ examinationsform.  
Skriftlig tentamen samt obligatoriska laborationsuppgifter. Examination kan ske max tre år efter kursregistrering. Ej fullständig laborationskurs kan medföra att hela laborationskursen måste göras om. Student som underkänts vid fem provtillfällen har ej rätt att genomgå ytterligare prov.

## Överlappning

Kursen M0009D motsvarar kursen ISI821

Kursen motsvarar tidigare kurs ISI821 Grafik i datorer.

## Litteratur. Gäller från Vår 2016 Lp 3

Real-time Rendering, ISBN: 1568811829  
by Tomas Akenine-Moeller, Eric Haines

## Kursgivare

Institutionen för konst, kommunikation och lärande

## Prov

Provrnr	Typ	Hp	Betyg
0002	Laboration	3	U G#
0003	Tentamen	3	U G#
0004	Informationskompetens	1,5	U G#

## Revidering fastställd

av Patrik Häggqvist, huvudansvarig utbildningsledare vid Institutionen för konst, kommunikation och lärande 2015-11-06

## Kursplanen fastställd

Kursplanen är fastställd 2007-02-28 av institutionen i Skellefteå att gälla fr o m H07.