

KURSPLAN

Compositing 15 högskolepoäng W0015E

Compositing

Kursplan antagna: Vår 2022 Lp 3 - Tills vidare

**BESLUTSDATUM
2021-02-17**

Compositing 15 högskolepoäng W0015E

Compositing

Grundnivå, W0015E

Utbildningsnivå	Fördjupningskod	Betygsskala	Ämne	Ämnesgrupp (SCB)
Grundnivå	G1F	U G#	Medieteknik	Datateknik

Behörighet

Grundläggande behörighet samt kunskaper och färdigheter inom datorgenererad 2D- och 3D-grafik samt grundläggande kunskaper om metodik, design- och kreativa processer för visuell problemlösning, tex. W0012E Introduktion till datorgrafik, W0013E Designprocesser och metoder för datorgrafik och W0014E 3D modellering och rendering eller motsvarande.

Urval

Urvalet grundas på 1-165 högskolepoäng.

Examinator

Arash Källmark

Mål/Förväntat studieresultat

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

1. Redogöra för de grundläggande principerna om kamera, bildformat och bildredigering som påverkar tillämpningar inom VFX.
2. Planera för och medverka vid inspelningssituationer, samt inhämta och hantera material för VFX-produktion.
3. Skapa och trovärdigt integrera 2D- och 3D-element från olika källor i filmat material.
4. Organisera sitt arbetssätt och leverera färdiga produkter under givna förutsättningar och strukturer, både självständigt och i samarbete med andra.
5. Analysera och värdera egna och andras visuella resultat utifrån principer för bildgestaltning och kursens litteratur i ämnet.
6. Göra rimliga användar- och utformningsmässiga ställningstaganden om olika tillvägagångssätt beroende på förutsättningarna i produktion i ämnet

Kursinnehåll

Kursen behandlar följande ämnesområden:

- Inspelningstekniker och datainsamling för VFX-produktion
- Verktyg och principer för hantering och behandling av bild, video och annat material i VFX-produktion
- Processer för digital compositing, roto/paint, keying, matchmoving och fotorealistic bildredigering
- Ljussättning och 3D-rendering för integration i filmat material

Genomförande

Kursens undervisningspråk samt undervisningsform anges för varje kurstillfälle och framgår av kurssidans på Luleå tekniska universitets hemsida.

Undervisningen sker i form av föreläsningar och självständiga studier av kurslitteratur och utdelat material, huvudsakligen på engelska. Vidare förväntas du visa en hög grad av självständighet i eget sökande av information.

Datorgrafik är ett hantverk som fordrar erfarenhetsbaserad färdighet i kombination med teoretisk kunskap och problemlösningsförmåga, både teknisk, konstnärlig och produktionsmässig. En stor del av arbetet i kursen består därför av praktiska inlämningsuppgifter i ämnet som löses huvudsakligen självständigt, med visst stöd från handledare. Genom utbildningen kommer du ha tillgång till arbetsstationer med allt nödvändigt material, men du bör även införskaffa en egen arbetsdator, digital ritplatta och systemkamera.

Förmåga att analysera, bedöma och förbättra sitt arbete på professionellt vis är en nyckelegenskap i ämnet. Formativ feedback ges ofta på uppgifter, från handledare, andra studenter, samt externa medverkande, vilket ger dig möjlighet att vidareutveckla ditt resultat och process.

I kursen ingår laborationer med obligatoriska schemalagda tillfällen, obligatoriska mängdövningsmoment samt muntliga och skriftliga seminarier och presentationer inför både intern och extern publik. Individuellt arbete varvas med grupparbete i alla uppgiftsformer. Kursen har även ett större produktionsmoment, där du kommer samarbeta med andra i en given process. Till sist har kursen en praktisk tentamen som testar din förmåga att utföra en tillämpad uppgift under begränsad tid.

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.

Modulerna hör ihop med kursmålen som följande:

1. Laborationer (2HP): mål 1, 2
2. Övningar (3HP): mål 5, 6 - examineras genom aktivt deltagande, individuellt praktiskt/visuellt utförande samt muntligt och skriftligt redovisning.
3. Produktion (7.5HP): mål 3, 4- examineras genom aktivt deltagande i grupparbete.
4. Praktisk tentamen (2.5HP): mål 3- examineras genom individuellt praktiskt/visuellt utförande inom givna tidsramar samt muntligt och skriftligt redovisning.

Litteratur. Gäller från Vår 2022 Lp 3

Kurslitteraturen fastställs senast 10 veckor innan kursstart.

Kursgivare

Institutionen för system- och rymdteknik (SRT)

Moduler

Kod	Benämning	Betygsskala	Hp	Tillstånd	Gäller från	Titel
0001	Laborationer	U G#	2	Obligatorisk	V22	
0002	Övningar	U G#	3	Obligatorisk	V22	
0003	Produktion	U G#	7,5	Obligatorisk	V22	
0004	Praktisk tentamen	U G#	2,5	Obligatorisk	V22	

Studiehandledning

Studiehandledning finns i lärplattformen Canvas före kursstart. Du som är ny student hittar all information du behöver på www.ltu.se/studentwebben/ny-student. Du som redan studerar vid Luleå tekniska universitet hittar information om kursstart via schema på studentwebben alternativt via kursrummet i lärplattformen. Du når lärplattformen via Mitt LTU.

Kursplanen fastställd

av Jonny Johansson, HUL SRT 2021-02-17