

# UTBILDNINGSPLAN

**för**  
**Högskoleprogram med inriktning**  
**Digital visualisering**

**120 högskolepoäng**  
(80 poäng enligt gamla systemet)

**Start ht 2010**



**TEKNISKA HÖGSKOLAN**  
HÖGSKOLAN I JÖNKÖPING

# I Inledning

## I.1 Bakgrund

Det finns en stor potential i den nya visualiserings- och medietekniken. Behovet av spetskompetens inom området märks tydligt i näringslivets intresse för sofistikerade informations-, presentations- och marknadsföringsproduktioner.

De digitala teknikerna så som 3D-visualisering, modellering och 3D-animation, samt digital redigering/animation används i allt större utsträckning i de flesta branscher. Reklam- och filmvärlden samt industrierna har insett fördelarna med digital produktion, inte minst de ekonomiska. Möjligheterna för de visuella effekter som idag går att skapa digitalt är mycket stora och nya användningsområden dyker ständigt upp.

## I.2 Syfte

Utbildningen syftar till att utveckla de kunskaper och färdigheter som krävs för att kunna arbeta med 3D-produktion och digital compositing för visualiseringar och effekter inom industri, film och reklam. Utbildningen skall ge fördjupade tekniska kunskaper och färdigheter inom området. Utbildningen har idag två profiler med tydliga utgångar.

## I.3 Arbetsområden efter examen

Utbildningen ger teoretiska och praktiska kunskaper för att kunna arbeta med 3D-produktion och digital compositing hos så väl medie- som tillverkningsindustrin.

## I.4 Behörighetskrav och urvalsregler

Grundläggande behörighet

Saknas formell behörighet, kan Tekniska Högskolan pröva den reella kompetensen hos den sökande om denne anser sig ha inhämtat motsvarande kunskaper på annat sätt. Syftet är att bedöma den samlade kompetensen och om den sökande har möjlighet att klara vald utbildning. Reell kompetens kan handla om kunskaper och erfarenheter från arbetsliv, längre utlandsvistelse eller annan kursverksamhet.

## I.5 Examensbenämning och krav

Högskoleexamen 120 högskolepoäng med inriktning mot Digital Visualisering. University Diploma of Science in Digital Visualization.

## I.6 Påbyggnadsutbildning

Utbildningen ger behörighet till fortsatta studier på grundläggande nivå till kandidatexamen vid Tekniska Högskolan i Jönköping.

# 2 Programmål

Efter genomgången program skall studenten uppfylla de lärandemål som anges i högskoleförordningen gällande högskoleexamen (se avsnitt 3.5). Studenten ska också ha fått förståelse för det livslånga lärandet och vikten av att fortlöpande utveckla sin kompetens.

## 2.1 Gemensamma lärandemål för högskoleexamensprogram vid Tekniska Högskolan i Jönköping (JTH)

För högskoleexamen skall studenten

### Kunskap och förståelse

- 1 uppvisa ett vetenskapligt förhållningssätt och kunna söka, samla och kritiskt tolka information samt kunna kommunicera såväl skriftligt som muntligt för att formulera svar på relevanta frågeställningar inom huvudområdet för utbildningen
- 2 självständigt kunna tillämpa förvärvade kunskaper i praktiskt arbete och ha insikt i sin kommande yrkesroll samt kunna beskriva affärsmässiga villkor och företagande i för utbildningen relevanta verksamheter

- 3 kunna diskutera och redogöra för frågeställningar inom kunskapsområdet och kunna agera i projektgrupper samt ha kännedom om projektmetodik
- 4 kunna reflektera över frågeställningar kring etik och hållbar utveckling med relevans för examensinriktningen

## 2.2 Programspecifika lärandemål

Efter genomgången högskoleprogram skall studenten

- 1 Kunna redogöra för och reflektera över grundläggande teorier för digital bild samt självständigt kunna bedöma, välja och använda adekvat teknik för digital produktion av bilder utifrån en given kravspecifikation
- 2 Kunna redogöra för grundläggande teorier och förutsättningar som är avgörande för att uppnå fotorealism vid produktion av digitala bilder, samt kunna skapa fotorealistiska bilder med digital teknik
- 3 Kunna planera, genomföra och utvärdera produktionsprojekt enligt branschpraxis inom digital visualisering
- 4 Kunna analysera och reflektera över den kreativa och tekniska processens betydelse för individ, arbetsgrupp, produktionsprocess och slutresultat vid arbete med digital visualisering

## 3 Programutformning

### 3.1 Programprinciper

Utbildningen omfattar 120 högskolepoäng, varav största delen består av kurser med teoretiskt innehåll och praktiska tillämpningar. I den avslutande delen av utbildningen gör studenten ett självständigt arbete (examensarbete) om 7,5 högskolepoäng samt arbetsplatsförlagda projekt om 2x15 högskolepoäng. I dessa kurser använder och fördjupar studenten sina tidigare förvärvade kunskaper och färdigheter.

Projektarbeten tillämpas i flertalet av kurserna för att främja såväl ett självständigt och ansvarstagande arbetssätt som förmågan att samarbeta och därmed öka anställbarheten. Större och mindre projektarbeten löper därför under hela utbildningstiden och ibland är projekten ämnesövergripande.

Utbildningen genomförs i nära samarbete med näringslivet och redan i årskurs 1 genomförs projekt tillsammans med olika branschföretag. I dessa projekt skapar studenten viktiga kontakter inför sin kommande yrkeskarriär och utbyter kunskaper och erfarenheter med branschens olika befattningshavare.

Flera av lärarna i programmet har direkt anknytning till näringslivet, vilket ytterligare bidrar till en näringslivsanknuten utbildning.

### 3.1.2 Tekniska Högskolans utbildningskoncept

Samtliga tvååriga högskoleprogram vid Tekniska Högskolan i Jönköping är utarbetade i enlighet med skolans övergripande utbildningskoncept. Grunden i konceptet bygger på ett helhetstänkande, där teoretiska och praktiska kunskaper inom utbildningens huvudområde integreras för att utveckla såväl yrkeskunnande som ett relevant vetenskapligt förhållningssätt.

Utbildningarna har omfattande samverkan med näringslivet genom fadderföretagsverksamheten och flera arbetsplatsförlagda projekt. Detta utgör en central del av utbildningskonceptet och innebär bl a att studenten enskilt eller i grupp genomför utvecklingsprojekt på, eller i samarbete med, ett företag. I dessa projekt får studenten god inblick i hur teori och praktik samverkar och får reflektera över det teoretiska utbildningsinnehållet utifrån ett helhetsperspektiv och dess vetenskapliga grund.

Till samtliga program finns en ledningsgrupp kopplad, som består av näringslivsrepresentanter, företrädare för utbildningen samt studeranderepresentanter. Ledningsgruppen utarbetar underlag, som ligger till grund för planering, utformning och vid behov även omarbetning av utbildningens kurs- och utbildningsplaner.

Det finns möjligheter att efter studietiden studera utomlands vid något av Tekniska Högskolans partneruniversitet.

### 3.1.1 Programspecifikt upplägg

Utbildningen fokuserar på digital postproduktion för rörlig bild ur ett tekniskt perspektiv.

Under årskurs 1 ges grundläggande teoretiska och praktiska kunskaper inom området. Under årskurs 2 fördjupas kunskaperna och färdigheterna inom huvudområdet samt förmågan att söka och värdera kunskap på en relevant vetenskaplig nivå.

Under senare delen av årskurs 2 genomför studenten tre större projekt. Det ena är ett skolförlagt projekt (examensarbete) och de andra är arbetsplatsförlagda projekt (2x10 veckor), som kan genomföras antingen nationellt eller internationellt. Dessa projekt syftar till att fördjupa, förstärka och vidga de kunskaper som förvärvats under utbildningens gång och knyter samman utbildningen. I projekten ska studenten kritiskt granska sitt arbete samt analysera och reflektera över några valda problemformuleringar. I projekten tränas även förmågan att arbeta såväl självständigt som i team samt att ta eget ansvar, vilket ger en beredskap inför det kommande arbetslivets krav och utmaningar.

Progressionen inom huvudområdet och utbildningens inriktning säkerställs dels genom de arbetsmetoder som används, dels genom att kurserna har en kontinuerlig fördjupning och dels genom de avslutande projektkurserna. Studenten skolas dessutom in i ett vetenskapligt förhållningssätt redan under de första kurserna för att efter hand bli mer förtrogen med ämnet och dess vetenskapliga grund. I programmets fördjupningskurser ska studenten självständigt kunna identifiera och lösa problem samt kunna genomföra projektuppgifter inom givna ramar.

Studenterna uppmanas att under sin utbildningstid skapa och sammanställa en unik och säljande showreel (portfolio). Denna showreel är avsedd att visa upp studentens kompetens inför exempelvis presumtiva arbetsgivare och därmed öka anställbarheten. Studenten uppmanas dessutom att ta egna initiativ, fördjupa sig och använda skolans resurser för att genomföra uppgifter och egna projekt inom utbildningens ram. Utbildningen bedrivs huvudsakligen på svenska. Vi använder oss av både svenska och internationella föreläsare så kurserna kan därför komma att ges på engelska.

Varje kurs i programmet utvärderas kontinuerligt och revideras årligen och kurser kan komma att ändras under utbildningens gång.

## 3.2 Ingående kurser

### Obligatoriska kurser

Kursnamn	hp	Nivå	Djup	Huvudämne	Kurskod	
<b>Profil 3D-visualisering åk1</b>						
3D animation	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	T3AK11	
3D I	7,5	Grund	G1N	Övriga ämnen	T3DG10	
3D II	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	T3DK11	
CGI - introduktion	7,5	Grund	G1N	Övriga ämnen	TCGG10	
Digital bildhantering	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TDHK11	
Grundläggande vetenskapligt arbetssätt och projektarbete	7,5	Grund	G1N	Övriga ämnen	TGVG10	
On set supervision 3D	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TO3K11	
Previsualisering	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TPVK10	
<b>Profil Compositing åk1</b>						
2D-animation	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	T2DK11	
CGI - introduktion	7,5	Grund	G1N	Övriga ämnen	TCGG10	
Compositing I	7,5	Grund	G1N	Övriga ämnen	TC1G10	
Compositing II	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TCMK11	
Digital bildhantering	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TDHK11	
Grundläggande vetenskapligt arbetssätt och projektarbete	7,5	Grund	G1N	Övriga ämnen	TGVG10	
On set supervision DC	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TODK11	
Previsualisering	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TPVK10	
<b>Profil 3D-visualisering åk2</b>						
3D III	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	T33K11	
Arbetsplatsförlagt projekt I	15	Grund	G1F	Övriga ämnen	TA1G10	
Arbetsplatsförlagt projekt II	15	Grund	G1F	Övriga ämnen	TA2K10	
Examensarbete	7,5	Grund	G1E	Övriga ämnen	TXTM12	
Postproduktion - flöden och processer I	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TPFK11	
Postproduktion - flöden och processer II	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TF2K11	
<b>Profil Compositing åk2</b>						
Arbetsplatsförlagt projekt I	15	Grund	G1F	Övriga ämnen	TA1G10	
Arbetsplatsförlagt projekt II	15	Grund	G1F	Övriga ämnen	TA2K10	
Compositing III	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TC3K11	
Examensarbete	7,5	Grund	G1E	Övriga ämnen	TXTM12	
Postproduktion - flöden och processer I	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TPFK11	
Postproduktion - flöden och processer II	7,5	Grund	G1F	Övriga ämnen	TF2K11	

### 3.3 Lässystem

Under varje läsperiod läses normalt två till tre kurser parallellt. Examination anordnas i varje kurs eller delkurs. Examinationsformer och betygsättning framgår av respektive kursplan. Lässystemet visar programmets principiella upplägg för samtliga årskurser, och kan ändras vid behov under programmets gång. För uppdaterat lässystem se [www.jth.hj.se](http://www.jth.hj.se).

#### Profil 3D-visualisering åk1

Läsperiod 1	Läsperiod 2	Läsperiod 3	Läsperiod 4
3D I (T3DG10) 7.5 hp	Grundläggande vetenskapligt arbetssätt och projektarbete (TGVG10) 7.5 hp	3D II (T3DK11) 7.5 hp	3D animation (T3AK11) 7.5 hp
CGI - introduktion (TCGG10) 7.5 hp	Previsualisering (TPVK10) 7.5 hp	Digital bildhantering (TDHK11) 7.5 hp	On set supervision 3D (TO3K11) 7.5 hp

#### Profil Compositing åk1

Läsperiod 1	Läsperiod 2	Läsperiod 3	Läsperiod 4
Compositing I (TC1G10) 7.5 hp	Grundläggande vetenskapligt arbetssätt och projektarbete (TGVG10) 7.5 hp	Compositing II (TCMK11) 7.5 hp	2D-animation (T2DK11) 7.5 hp
CGI - introduktion (TCGG10) 7.5 hp	Previsualisering (TPVK10) 7.5 hp	Digital bildhantering (TDHK11) 7.5 hp	On set supervision DC (TODK11) 7.5 hp

#### Profil 3D-visualisering åk2

Läsperiod 1	Läsperiod 2	Läsperiod 3	Läsperiod 4
3D III (T33K11) 7.5 hp	Arbetsplatsförlagt projekt I (TA1G10) 15 hp		Examensarbete (TXTM12) 7.5 hp
Postproduktion - flöden och processer I (TPFK11) 7.5 hp	Postproduktion - flöden och processer II (TF2K11) 7.5 hp	Arbetsplatsförlagt projekt II (TA2K10) 15 hp	

#### Profil Compositing åk2

Läsperiod 1	Läsperiod 2	Läsperiod 3	Läsperiod 4
Compositing III (TC3K11) 7.5 hp	Arbetsplatsförlagt projekt I (TA1G10) 15 hp		Examensarbete (TXTM12) 7.5 hp
Postproduktion - flöden och processer I (TPFK11) 7.5 hp	Postproduktion - flöden och processer II (TF2K11) 7.5 hp	Arbetsplatsförlagt projekt II (TA2K10) 15 hp	

### 3.4 Kopplingar mellan program mål och ingående kurser

I följande matriser visas kopplingarna mellan program mål och ingående kurser. För att definiera omfattning och typ av undervisningsaktivitet i kursen används följande skala:

- 1= målet introduceras/berörs i kursen men examineras ej (I)
- 2= målet tas upp/behandlas i kursen och kan examineras (I/U)
- 3= målet uppfylls till stor grad (finns i kursmålen) och examineras i kursen (U)
- A=målet används i kursen (för att nå andra lärandemål), examineras normalt inte (A)

Gemensamma lärandemål	ÅR 1													ÅR 2															
	2D-animation	3D animation	3D I	3D II	Compositing I	CGI - introduktion	CGI - introduktion	Compositing II	Digital bildhantering	Digital bildhantering	Grundläggande vetenskapligt arbetsätt och projektarbete	Grundläggande vetenskapligt arbetsätt och projektarbete	On set supervision 3D	On set supervision DC	Previsualisering	Previsualisering	3D III	Arbetsplatsförlägr projekt I	Arbetsplatsförlägr projekt I	Arbetsplatsförlägr projekt II	Arbetsplatsförlägr projekt II	Compositing III	Postproduktion - flöden och processer II	Postproduktion - flöden och processer II	Postproduktion - flöden och processer I	Postproduktion - flöden och processer I	Examensarbete	Examensarbete	
1. uppvisa ett vetenskapligt förhållningssätt och kunna söka, samla och kritiskt tolka information samt kunna kommunicera såväl skriftligt som muntligt för att formulera svar på relevanta frågeställningar inom huvudområdet för utbildningen	-	-	1	1	1	2	2	1	-	-	3	3	3	3	-	-		2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	-	-
2. självständigt kunna tillämpa förvärvade kunskaper i praktiskt arbete och ha insikt i sin kommande yrkesroll samt kunna beskriva affärsmässiga villkor och företagande i för utbildningen relevanta verksamheter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	-	2	2	1	1		1	3	3	3	3	1	2	2	2	2	-	-
3. kunna diskutera och redogöra för frågeställningar inom kunskapsområdet och kunna agera i projektgrupper samt ha kännedom om projektmetodik	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	3	3	2	2	-	-		1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	-	-
4. kunna reflektera över frågeställningar kring etik och hållbar utveckling med relevans för examensinriktningen	-	-	1	1	1	2	2	1	-	-	1	1	-	-	-	-		-	3	3	3	3	-	1	1	1	1	-	-

Programspecifika lärandemål	ÅR 1														ÅR 2														
	2D-animation	3D animation	3D I	3D II	Compositing I	CGI - introduktion	CGI - introduktion	Compositing II	Digital bildhantering	Digital bildhantering	Grundläggande vetenskapligt arbetsätt och projekterare	Grundläggande vetenskapligt arbetsätt och projekterare	On set supervision 3D	On set supervision DC	Previsualisering	Previsualisering	3D III	Arbetsplatsförlägr projekt I	Arbetsplatsförlägr projekt I	Arbetsplatsförlägr projekt II	Arbetsplatsförlägr projekt II	Compositing III	Postproduktion - flöden och processer II	Postproduktion - flöden och processer II	Postproduktion - flöden och processer I	Postproduktion - flöden och processer I	Examensarbete	Examensarbete	
1. Kunna redogöra för och reflektera över grundläggande teorier för digital bild samt självständigt kunna bedöma, välja och använda adekvat teknik för digital produktion av bilder utifrån en given kravspecifikation	-	-	1	3	1	1	1	3	2	2	-	-	1	1	2	2		2	3	3	3	3	2	-	-	3	3	-	-
2. Kunna redogöra för grundläggande teorier och förutsättningar som är avgörande för att uppnå fotorealism vid produktion av digitala bilder, samt kunna skapa fotorealistiska bilder med digital teknik	3	3	1	2	1	1	-	2	-	-	-	-	3	3	-	-		3	2	2	2	2	3	-	-	-	-	-	-
3. Kunna planera, genomföra och utvärdera produktionsprojekt enligt branschpraxis inom digital visualisering	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	-	-	1	1	-	-		1	3	3	3	3	1	-	-	3	3	-	-
4. Kunna analysera och reflektera över den kreativa och tekniska processens betydelse för individ, arbetsgrupp, produktionsprocess och slutresultat vid arbete med digital visualisering	-	-	2	2	2	1	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-		-	3	3	3	3	-	-	-	-	-	-	-



### **3.5 Utdrag ur högskoleförordningen (SFS 2006:1053) Högskoleexamen**

#### **Omfattning**

Högskoleexamen uppnås efter att studenten fullgjort kursfordringar om 120 högskolepoäng med viss inriktning som varje högskola själv bestämmer.

#### **Mål**

##### **Kunskap och förståelse**

För högskoleexamen skall studenten

- visa kunskap och förståelse inom det huvudsakliga området (huvudområdet) för utbildningen, inbegripet kännedom om områdets vetenskapliga grund och kunskap om några tillämpliga metoder inom området.

##### **Färdighet och förmåga**

För högskoleexamen skall studenten

- visa förmåga att söka, samla och kritiskt tolka relevant information för att formulera svar på väldefinierade frågeställningar inom huvudområdet för utbildningen,
- visa förmåga att redogöra för och diskutera sitt kunnande med olika grupper, och
- visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta med vissa uppgifter inom det område som utbildningen avser.

##### **Värderingsförmåga och förhållningssätt**

För högskoleexamen skall studenten

- visa kunskap om och ha förutsättningar för att hantera etiska frågeställningar inom huvudområdet för utbildningen.

##### **Självständigt arbete (examensarbete)**

För högskoleexamen skall studenten inom ramen för kursfordringarna ha fullgjort ett självständigt arbete (examensarbete) inom huvudområdet för utbildningen.

#### **Övrigt**

För högskoleexamen med en viss inriktning skall också de preciserade krav gälla som varje högskola själv bestämmer inom ramen för kraven i denna examensbeskrivning.

### **3.6 Ytterligare information**

Denna utbildningsplan grundar sig på bestämmelser för den grundläggande högskoleutbildningen vid Högskolan i Jönköping.

För ytterligare information:

Tekniska Högskolan i Jönköping AB

Box 1026

551 11 Jönköping

Tel. 036-10 10 00

Fax. 036-10 05 98

Webb : <http://www.jth.hj.se>

## 4 Kursplaner

I detta kapitel redovisas kursplaner för de ingående kurserna enligt Tekniska Högskolans kursplanemall.

<b>2D-animation</b>	<b>7,5 Högskolepoäng</b> <b>T2DK11</b>
---------------------	---

2D Animation

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1F

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:** A

**Revisionsdatum:** 2010-12-13

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Animationsprocessen (stegen för animation)
- Animationsprinciper
- Verktyg för digital animation
- Anpassade verktyg och tekniker för digital animation.
- Animerad kamera

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna redogöra för och tillämpa relevanta animationsprinciper utifrån specifikation.
- kunna beskriva animationsprocessen
- kunna genomföra animation av kamerarörelser utifrån specifikation och motivera angreppssätt, metod och val av verktyg.

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i Digital bildhantering 7,5 hp (eller motsvarande kunskaper).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar och projekt

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp

Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

Som betyg på inlämningsuppgift och projekt används betygsgraderna Underkänd, 3, 4 och 5.

### Kurslitteratur och övriga lärresurser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

## 3D animation

7,5 Högskolepoäng

T3AK11

3D Animation

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1F

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:** A

**Revisionsdatum:** 2010-12-13

### Syfte

Den studerande skall efter genomgången kurs kunna redogöra för och applicera de grundläggande principerna i animation som utgörs av de viktiga beståndsdelar i animation; timing, vikt och balans. Den studerande ska kunna tolka och skapa teknisk animation. Den studerande ska även kunna skapa en enkel rigg som kan användas för animation.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Teknisk animation och simuleringar
- Rotomation
- Animationsprocessen
- Animationsprinciper
- Anpassade verktyg och tekniker för teknisk animation.
- Grundläggande riggning

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna redogöra för och tillämpa relevanta animationsprinciper utifrån specifikation.
- kunna beskriva animationsprocessen
- kunna utföra enklare Rotomation/Rotoscoping
- kunna skapa en rigg för en enkel geometri

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i Digital bildhantering 7,5 hp (eller motsvarande kunskaper).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar och projekt

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp

Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

Som betyg på inlämningsuppgift och tentamen används betygsgraderna Underkänd, 3, 4 och 5.

### Kurslitteratur och övriga läresurser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

**3D I**

**7,5 Högskolepoäng**

**T3DGI0**

3D I

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1N

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:**

**Revisionsdatum:** 2010-06-23

### **Syfte**

Den studerande ska efter genomgången kurs kunna tillämpa grundläggande teoretiska och praktiska kunskaper i 3D för att producera CGI-produktioner på ett strukturerat sätt.

### **Innehåll**

Kursen innehåller följande moment:

- Grunderna i 3D teori
- Grundläggande 3D-moment
- Arbetsflöde i 3D (Pipeline/workflow)
- Alternativa modelleringsverktyg

### **Lärandemål**

Efter genomgången kurs skall Du

- kunna tillämpa grunder i 3D teori i CGI-produktioner
- kunna tillämpa grundläggande kunskaper i polygonmodellering, texturering, UV-mappning, ljussättning, animation och rendering i ett 3D-verktyg utifrån givna direktiv
- kunna tillämpa arbetsmetodik i produktionsverktyg för 3D samt hantering av datamaterial efter givna direktiv.
- med viss hjälp kunna hitta och använda instruktioner och hjälpdokumentation för att på egen hand lösa programvarurelaterade användarproblem

### **Förkunskaper/Behörighet**

Grundläggande behörighet (eller motsvarande kunskaper)

### **Lärande och undervisning**

Föreläsningar, workshops, enskilda arbeten under handledning

### **Bedömning och examination**

Examination 7.5 hp

Kursen bedöms med betygen Underkänd, 3, 4 eller 5.

Betyget är ett sammanvägningsbetyg

### **Kurslitteratur och övriga läresurser**

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

3D II

**Nivå:** Grund**Fördjupning :** G1F**Utbildningsområde:** TE**Ämne/huvudområde:** ÖÄA**SCB-ämnesnivå:****Revisionsdatum:** 2010-12-13

### Syfte

Den studerande skall efter genomgången kurs kunna skapa 3D-scener med realistiskt ljussatta och texturerade 3D-modeller utifrån en specifikation. Studenten ska kunna bedöma och ta beslut för att avgöra vilka pass som ska renderas för fortsatt postproduktion. Studenten ska även kunna arbeta utifrån givna tidsramar och krav på kvalitet.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Texturering
- Ljussätta efter referens och i olika miljöer
- Grundläggande renderingsteori och alternativa renderare
- Rendering, flerpassrendering
- Tidsestimering
- Grundläggande Compositing
- Metodik och arbetssätt för look development

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna välja angreppssätt, metod och verktyg för ljussättning, material, och rendering samt utvärdera resultatet.
- kunna välja och motivera sammansättning av olika 3D pass utifrån specifikation.
- kunna beskriva arbetsgång inom 3D produktion

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs 3D I 7,5 hp (eller motsvarande kunskaper).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar och projekt

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp

Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

Som betyg på inlämningsuppgift och tentamen används betygsgraderna Underkänd, 3, 4 och 5.

### Kurslitteratur och övriga lärresurser

Jeremy Birn, Digital Lighting and rendering

Lee Lanier, Advanced Maya Lighting and texturing

**3D III**

**7,5 Högskolepoäng**

**T33K11**

3D III

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1F

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:** B

**Revisionsdatum:** 2011-06-17

### **Syfte**

Studenten ska efter genomgången kurs kunna beskriva hur ett nodbaserat 3D-verktyg fungerar internt och motivera och redogöra för när en produktion motsvarar kundens förväntningar. Studenten ska även reflektera över kundens förväntningar kontra de resurser som finns tillgängliga. Studenten ska reflektera över kundens förståelse för produktionsprocessen och reflektera över alternativa lösningar samt dess relevans till problemställningen.

### **Innehåll**

Kursen innehåller följande moment:

- Avancerad ljussättning och global illumination
- Shading networks
- Construction history
- Script

### **Lärandemål**

Efter genomgången kurs skall studenten

- tillämpa avancerad ljussättning och global illumination
- generera och tolka outputdata för att diagnostisera scener och optimera renderingstiden
- tillämpa scen- och datamanagementverktyg
- effektivt konstruera avancerade shading networks
- tillämpa allmän riggning med deformers och construction history.
- skriva och använda enklare script och expressions

### **Förkunskaper/Behörighet**

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i 3D II (eller motsvarande).

### **Lärande och undervisning**

Föreläsningar, övningar, laborationer och projekt.

Undervisningen bedrivs normalt på svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

### **Bedömning och examination**

Examination 7,5 hp.

Kursen bedöms med betygen Underkänd, 3, 4 eller 5. Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

### **Kurslitteratur och övriga läresurser**

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

## Arbetsplatsförlagt projekt I

15 Högskolepoäng  
TAIG10

Workplace Based Project I

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1F

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:** A

**Revisionsdatum:** 2010-06-23

### Syfte

Den studerande skall efter genomgången kurs ha fördjupade praktiska kunskaper och färdigheter inom utbildningens inriktning och fått förståelse för hur en arbetsplats kan fungera på ett socialt och organisatoriskt sätt.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Arbetsplatsförlagt projekt
- Rapport
- Redovisning

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna redogöra för arbetsplatsens företagsform och affärsidé
- få praktisk användning för kunskaper inom inriktningen.
- få insikt i hur kommersiell postproduktion kan se ut i arbetslivet (på en arbetsplats)
- få ökad erfarenhet av arbetsprocessen i ett företag

### Förkunskaper/Behörighet

Enligt programmets behörighetskrav.

### Lärande och undervisning

Arbetsplatsförlagt projekt och återrapporering.

### Bedömning och examination

Examination 15 hp

Som betyg på kursen används betygsgraderna Underkänd och Godkänd

### Kurslitteratur och övriga läresurser

## Arbetsplatsförlagt projekt II

I 5 Högskolepoäng  
TA2K10

Workplace Based Project II

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1F

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:** A

**Revisionsdatum:** 2010-12-13

### Syfte

Den studerande skall efter genomgången kurs kunna ta egna initiativ för att lösa yrkesrelaterade problem av enklare karaktär. Den studerande ska även visa god samarbetsförmåga och visa en djupare förståelse för sin yrkesroll.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Arbetsplatsförlagt projekt
- Rapport
- Redovisning

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna redogöra för arbetsplatsens företagsform och affärsidé
- självständigt söka ny information för att lösa problem
- självständigt ta initiativ i projekt inom ramarna för yrkesrollen
- visa förmåga att reflektera och dokumentera genomförande av projekt

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i Arbetsplatsförlagt projekt I 15 hp (eller motsvarande kunskaper).

### Lärande och undervisning

Kursen genomförs som ett arbetsplatsförlagt projekt med handledning.

### Bedömning och examination

Examination 15 hp

Som betyg på kursen används betygsgraderna Underkänd och Godkänd

### Kurslitteratur och övriga läresurser



## CGI - introduktion

7,5 Högskolepoäng  
TCGG10

CGI - introduction (CGI - Computer Generated Imagery)

**Nivå:** Grund

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**Fördjupning :** G1N

**SCB-ämnesnivå:**

**Utbildningsområde:** TE

**Revisionsdatum:** 2010-06-23

### Syfte

Den studerande ska efter genomgången kurs ha kännedom om utbildningens branscher och yrkesroller samt dess historia. Studenten ska även kunna genomföra praktiska moment i näringslivets produktionsverktyg och därigenom få en insikt i olika yrkesrelaterade uppgifter.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Branschintroduktion och yrkesroller
- Grunderna i digital produktion
- Teknisk utveckling och användningsområden
- Tekniker och programvaror
- Produktionsverktyg och utrustning

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall Du

- kunna redogöra för grunderna i digital och analog produktion, olika användningsområden och den tekniska utvecklingen
- kunna ta fram enklare CGI-produktioner med relevanta programvaror utifrån givna specifikationer
- med hjälp kunna hitta och använda instruktioner och hjälpdokumentation för att på egen hand lösa programvarurelaterade användarproblem

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet (eller motsvarande kunskaper)

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, workshops, enskilda arbeten under handledning

### Bedömning och examination

Examination 7.5 hp

Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

Kursen bedöms med betygen Underkänd eller Godkänd.

### Kurslitteratur och övriga lärresorser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

## Compositing I

7,5 Högskolepoäng  
TCIG10

Compositing I

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1N

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:**

**Revisionsdatum:** 2010-06-23

### Syfte

Den studerande ska efter genomgången kurs kunna tillämpa grundläggande teoretiska och praktiska kunskaper i compositing för att producera CGI-produktioner på ett strukturerat sätt.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Grunderna i compositing teori
- Grundläggande compositing-moment
- Hantering av datamaterial vid importering och exportering
- Arbetsflöde i compositing (Pipeline/workflow)
- Alternativa compositingverktyg

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall Du

- kunna tillämpa grunder i compositing teori i CGI-produktioner
- kunna använda grundläggande kunskaper i rotoscoping, keying, paint, grading/color correction, transforms och 2D tracking i näringslivets produktionsverktyg med tillrättalagt material
- kunna tillämpa arbetsmetodik i produktionsverktyg för compositing samt hantering av datamaterial efter givna direktiv.
- med viss hjälp kunna hitta och använda instruktioner och hjälpdokumentation för att på egen hand lösa programvarurelaterade användarproblem

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet (eller motsvarande kunskaper)

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, workshops, enskilda arbeten under handledning

### Bedömning och examination

Examination 7.5 hp

Kursen bedöms med betygen Underkänd, 3, 4 eller 5.

Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

### Kurslitteratur och övriga läresurser

Ron Brinkmann, The Art and Science of Digital Compositing (Second Edition)  
ISBN: 0123706386

## Compositing II

7,5 Högskolepoäng

TCMK I I

Compositing II

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1F

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:**

**Revisionsdatum:** 2010-12-13

### Syfte

Studenten ska kunna analysera material och förutsättningar utifrån en specifikation samt välja angreppssätt, metod och verktyg för compositing. Studenten ska kunna bedöma och ta beslut för att avgöra vilka pass som ska renderas för fortsatt postproduktion. Studenten ska även kunna arbeta utifrån givna tidsramar och krav på kvalitet.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Compositing av passrenderad 3D
- Artifakter inom digitala och analoga format.
- Integration av 3D i filmat material
- Metodik och arbetssätt för look development
- Grundläggande renderingsteori
- Tidsestimering
- Alternativa compositing-verktyg

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna analysera material och förutsättningar utifrån specifikation för compositing.
- kunna välja angreppssätt, metod och verktyg för compositing samt utvärdera resultatet
- kunna välja och motivera sammansättning av olika 3D pass utifrån specifikation.
- kunna integrera 3D-objekt i filmat material
- kunna beskriva arbetsgången inom området compositing

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i Compositing I 7,5 hp (eller motsvarande kunskaper).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar och projekt.

Undervisningen bedrivs normalt på svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp.

Kursen bedöms med betygen Underkänd, 3, 4 eller 5. Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

### Kurslitteratur och övriga läresurser

Steve Wright, Digital Compositing for Film and Video (Second Edition)  
ISBN: 024080760X

## Compositing III

7,5 Högskolepoäng

TC3K11

Compositing III

**Nivå:** Grund

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**Fördjupning :** G1F

**SCB-ämnesnivå:** A

**Utbildningsområde:** TE

**Revisionsdatum:** 2011-06-17

### Syfte

Studenten ska kunna redogöra för compositing-matematik samt beskriva den fotografiska processen samt mediets olika artefakter

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Fotografiska fenomen
- Pipeline
- Keying
- Look development

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna konsekvensbedöma problem och optimera arbetet.
- tillämpa arbetsmetodik i compositing-programvara samt hantering av datamaterial efter givna direktiv.
- eliminera och/eller återskapa olika fotografiska fenomen såsom grain, noise, lens distortion, motion blur och depth of field med material som har olika karaktär.
- tillämpa olika metoder för keying såsom holdout-, garbage-, soft och hard mattes samt spill suppression.
- använda passerad 3D för look development.

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i Compositing I (eller motsvarande).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar, laborationer och projekt.

Undervisningen bedrivs normalt på svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp.

Kursen bedöms med betygen Underkänd, 3, 4 eller 5. Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

### Kurslitteratur och övriga lärresorser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

## Digital bildhantering

7,5 Högskolepoäng

TDHK11

Digital Image Management

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1F

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:** A

**Revisionsdatum:** 2010-12-13

### Syfte

Den studerande skall efter genomgången kurs ha grundläggande kunskap om kamerateori och kamerateknik. Studenten ska kunna bedöma, hantera och behandla digitaliserat rörligt material utifrån format, färg och kompression.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Analog och digital kamerateknik
- Färgteori
- Färgkorrigering
- Format
- Komprimering
- Bildredigering i programvara

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna använda bildredigeringsverktyg för postproduktion.
- kunna redogöra för relevanta komprimeringstekniker och dess egenskaper.
- kunna redogöra för relevanta analoga och digitala format inom postproduktion.
- kunna välja och använda relevant metod och teknik för färgkorrigering utifrån specifikation.
- kunna redogöra för grundläggande kamerateknik och kamerateori.

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i 3D II 7,5 hp eller Compositing II 7,5 hp (eller motsvarande kunskaper).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar, seminarier

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp

Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

Som betyg på inlämningsuppgift och tentamen används betygsgraderna Underkänd, 3, 4 och 5.

### Kurslitteratur och övriga läresurser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

## Examensarbete

7,5 Högskolepoäng  
TXTM12

Final Projekt Work

**Nivå:** Grund

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**Fördjupning :** G1E

**SCB-ämnesnivå:** B

**Utbildningsområde:** TE

**Revisionsdatum:** Ej fastställd

### Innehåll

Kursen ska ge grundläggande kunskaper och färdigheter i att självständigt genomföra ett arbete, tillämpa och kritiskt använda samt vidareutveckla den kunskap som utbildningen givit.

Kursen innehåller följande moment:

- Målbeskrivning
- Projektplanering och metodval
- Projektgenomförande
- Rapportskrivning
- Muntlig redovisning och opponering

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna planera och genomföra ett självständigt arbete utifrån genomtänkta frågeställningar och avgränsningar
- kunna tillämpa och fördjupa sina kunskaper som förvärvats under utbildningen
- kunna söka, bearbeta och analysera relevant data och information
- kunna författa en rapport med krav på struktur, formalia och språkhantering samt att presentera sitt arbete
- kunna sätta sig in i ett annat arbete samt formulera relevant och konstruktiv kritik

### Förkunskaper/Behörighet

Enligt programmets behörighetskrav samt minst 60 avklarade högskolepoäng inom programmets kurser, alternativt godkännande av programansvarig.

### Lärande och undervisning

Den studerande genomför, enskilt eller i mindre grupp, ett självständigt arbete inom utbildningens huvudområde. Genomförandet ska följa de anvisningar som fastställts vid JTH.

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp

Vid bedömningen viktas momenten:

- Genomförande 40%
- Skriftlig rapport och muntlig redovisning 50%
- Opponering 10%.

Som betyg på kursen som helhet används betygsgraderna Underkänd eller Godkänd.

### Kurslitteratur och övriga läresurser

## Grundläggande vetenskapligt arbetsätt och projektarbete

7,5 Högskolepoäng  
TGVG10

Basic scientific approach and project work

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1N

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:** A

**Revisionsdatum:** 2010-06-23

### Syfte

Den studerande ska efter genomgången kurs ha utvecklat sin förmåga att självständigt och med ett vetenskapligt förhållningssätt, kunna planera och genomföra mindre arbeten av undersökande och utredande karaktär. Den studerande skall även kunna genomföra projektarbeten samt presentera sitt arbete skriftligt och muntligt.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Grunderna i utredningsmetodik och vetenskapliga metoder
- Begrepp, metoder och förhållningssätt
- Data- och informationshantering
- Rapporter och opponering
- Grunderna i projektarbete och projektmetodik
- Planering, metoder och rutiner
- Roller och arbete i grupp
- Skriftlig och muntlig kommunikation

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna använda grundläggande metoder för att, med ett källkritiskt förhållningssätt insamla, hantera och presentera data och information
- kunna bedöma mindre utredningars relevans utifrån formulerade mål, samt med ett vetenskapligt förhållningssätt kunna planera, genomföra, dokumentera och diskutera mindre utredningar och projekt
- kunna redogöra för projektmetodikens grunder, samt skriftligt och muntligt presentera utredningar och projekt

### Förkunskaper/Behörighet

Enligt programmets behörighetskrav.

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar, seminarier och projekt.

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp.

I examinationen ingår tentamen och inlämningsuppgifter. (Tentamen omfattar en tredjedel av kursen och inlämningsuppgifter två tredjedelar).

Som betyg på kursen som helhet används betygsgraderna Underkänd, 3, 4 eller 5.

### Kurslitteratur och övriga läresurser

Arbeta i projekt : individen, gruppen, ledaren, Sven Eklund

Studentlitteratur, ISBN10: 9144056028, ISBN13: 9789144060637

Att utreda, forska och rapportera, Lars-Torsten Eriksson; Finn Wiedersheim-Paul

Liber, ISBN: 914708605X, ISBN-13: 789147086054

## On set supervision 3D

7,5 Högskolepoäng

TO3K11

On Set Supervision 3D

**Nivå:** Grund

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**Fördjupning :** G1F

**SCB-ämnesnivå:** A

**Utbildningsområde:** TE

**Revisionsdatum:** 2010-12-13

### Syfte

Den studerande skall efter genomgången kurs kunna beskriva och använda mätdata från inspelningsplatsen. Den studerande skall kunna använda mätdata vid produktion av 3D.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Avancerad shading, ljussättning och rendering
- Ljussätta från Light probes
- On-Set Supervision
- Matchmove

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna avgöra och välja vilken mätdata som krävs för en enskild produktion.
- kunna utföra en enklare matchmove
- kunna redogöra för sammansättning av HDRI data.
- kunna redogöra för förberedelser inför inspelning av en 3D rymd som ska innehålla 3D.

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i 3D II 7,5 hp och Digital bildhantering 7,5 hp (eller motsvarande kunskaper).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar och projekt

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp

Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

Som betyg på inlämningsuppgift och tentamen används betygsgraderna Underkänd, 3, 4 och 5.

### Kurslitteratur och övriga lärresorser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer



## On set supervision DC

7,5 Högskolepoäng

TODK II

On Set Supervision DC

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G1F

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**SCB-ämnesnivå:** A

**Revisionsdatum:** 2010-12-13

### Syfte

Den studerande skall efter genomgången kurs kunna förbereda och genomföra en inspelning av en 3D rymd utifrån specifikation. Den studerande ska kunna redogöra för insamlandet och användandet av mätdata från inspelningsplatsen.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- On-Set Supervision, roller och ansvar
- Förberedelse och mallar
- Kamerarelaterade mätdata
- Mätdata från ljussättning
- Insamling och hantering av trackingdata
- Ritningar och kartor för inspelningsplatsen
- Matchmove

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- kunna beskriva och analysera en 3D rymd med avseende på förhållandet mellan olika objekt och kamerans position.
- kunna redogöra för inspelningsprocessen med avseende på förberedelse och insamling av relevant mätdata för efterbearbetning .
- kunna integrera 3D objekt i en filmad 3D rymd utifrån specifikation.

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs Compositing II 7,5 hp och Digital bildhantering 7,5 hp (eller motsvarande kunskaper).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar och projekt

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp

Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

Som betyg på inlämningsuppgift och tentamen används betygsgraderna Underkänd, 3, 4 och 5.

### Kurslitteratur och övriga läresurser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

## Postproduktion - flöden och processer I

7,5 Högskolepoäng

TPFK I I

Postproduktion - flöden och processer I

**Nivå:** Grund

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**Fördjupning :** G1F

**SCB-ämnesnivå:** A

**Utbildningsområde:** TE

**Revisionsdatum:** 2011-06-17

### Syfte

Den studerande skall efter genomgången kurs kunna genomföra en produktion på ett verklighetsrelaterat sätt efter givna riktlinjer. Den studerande skall även förstå sin roll i produktionskedjan.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Projektplanering
- Data Management
- Tidsestimering
- Arbetsfördelning
- Look Development
- Kundkontakt
- Godkännandeprocessen
- Leveransförfarande
- Uppföljning

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- förstå hela produktionsprocessen och de krav som ligger på yrkesrollen
- kunna genomföra ett projekt på ett professionellt sätt.
- kunna utföra relevant dokumentation samt utvärdera resultatet

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i On Set Supervision 3D eller On Set Supervision DC (eller motsvarande).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar, projektarbete

Undervisningen bedrivs normalt på svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp.

Kursen bedöms med betygen Underkänd, 3, 4 eller 5. Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

### Kurslitteratur och övriga läresurser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

## Postproduktion - flöden och processer II

7,5 Högskolepoäng

TF2K11

Postproduktion - flöden och processer II

**Nivå:** Grund

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**Fördjupning :** G1F

**SCB-ämnesnivå:** A

**Utbildningsområde:** TE

**Revisionsdatum:** 2011-06-17

### Syfte

Den studerande skall efter genomgången kurs kunna genomföra en produktion på ett verklighetsrelaterat sätt. Studenten ska kunna välja verktyg och metoder för preproduktion, produktion och postproduktion. Den studerande skall även förstå sin roll i produktionskedjan.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Projektplanering
- Data Management
- Tidsestimering
- Arbetsfördelning
- Look Development
- Kundkontakt
- Godkännandeprocessen
- Leveransförfarande
- Uppföljning

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

- förstå hela produktionsprocessen och de krav som ligger på yrkesrollen
- kunna genomföra ett projekt på ett professionellt sätt.
- kunna utföra relevant dokumentation samt utvärdera resultatet

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i Postproduktion I - flöden och processer samt 3D III eller Compositing III (eller motsvarande).

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, övningar, projektarbete

Undervisningen bedrivs normalt på svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp.

Kursen bedöms med betygen Underkänd, 3, 4 eller 5. Betyget är ett sammanvägningsbetyg.

### Kurslitteratur och övriga läresurser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

## Previsualisering

7,5 Högskolepoäng

TPVK10

Previsualization

**Nivå:** Grund

**Ämne/huvudområde:** ÖÄA

**Fördjupning :** G1F

**SCB-ämnesnivå:** A

**Utbildningsområde:** TE

**Revisionsdatum:** 2010-06-23

### Syfte

Den studerande ska efter genomgången kurs kunna redogöra för grundläggande modeller och verktyg i preproduktionsprocessen, samt kunna utföra för produktionen relevanta previsualiseringar. Studenten ska efter genomgången kurs även kunna utföra enklare redigering.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Verktyg för visualisering av CGI produktioner i preproduktion
- Grunderna i bildkomposition, kinematografi och bildspråk.
- Grundläggande kunskaper i klippeteknik och kontinuitet

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall du

- kunna tillämpa grundläggande kunskaper i bildkomposition, kinematografi och bildspråk för att producera previsualiseringar.
- kunna redogöra för olika modeller och verktyg för previsualisering, dess tillämpning samt dess relevans i preproduktionen av digitala bilder.
- kunna redigera rörliga sekvenser utifrån klippeteknik och kontinuitet.

### Förkunskaper/Behörighet

Grundläggande behörighet samt kursen CGI-introduktion 7,5 hp.

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, workshops, enskilda veckoarbeten under handledning

### Bedömning och examination

Examination 7,5 hp

Som betyg används betygsgraderna underkänd och godkänd.

### Kurslitteratur och övriga lärresurser

Kompendium som tillhandahålls av läraren samt manualer

Titel: Film Directing Shot By Shot, Visualizing from Concept to Screen

Författare: Steven D Katz

ISBN: 9780941188104

Förlag: Michael Wiese Productions