

# COMPUTER GRAPHICS DESIGN, 3D-GRAFIKER

YRKESHÖGSKOLEUTBILDNING, 400 YH-POÄNG

Computer Graphics är ett samlingsnamn för flera tekniker inom 3D-området: realtidsgrafik (VR), visualisering och animering. Det erbjuder ett nytt verktyg för ingenjörer, arkitekter, lärare, speltillverkare, reklambyråer, designers, konstnärer eller andra yrkesgrupper där man har behov av att kunna visa olika miljöer och föremål fast de inte alltid går att finna i sinnevärlden. Några typiska exempel: byggnader, reklamfilmer, datorspel, illustrationer, stadsplaneförslag och bildesign. Man skapar geometriska modeller som belyses på ett naturtroget sätt. Dessa kan sen påverkas i realtid, avnjutas som stillbilder (visualisering) eller bilda rörliga bilder (animering).

Realtidsgrafik ger dig möjlighet att skapa en tredimensionell, verklighetstrogen modell av hus, städer, konstverk, mm och sedan placera ut det i en passande miljö. I denna miljö kan du förflytta dig, få modellen att röra sig, du kan även simulera, testa och påverka olika händelseförlopp. Allt händer direkt, förloppet styrs av betraktaren.

Med visualisering gör du stillbilder, ibland så naturtrogen att det ibland kan vara svårt att skilja verkligheten från den konstgjorda bilden. Visualiseringen kan du placera i "verklig" miljö, dvs. kombinera med fotografier, för att ge en vision av det som ännu inte finns.

Med animering kan du skapa filmer med mycket hög kvalitet. Förfarandet tar vid där visualiseringen slutar. Varje bild i en animering kan ses som en enskild visualisering. Som avslutning lägger du till någon form av vinjett med ljud, musik och speakertext.

Typiska programvaror är 3D-Studio Max, Maya, Flash, Premiere, AfterEffects, Photoshop, AutoCAD, och Soundbooth.

Vid utvecklingen av nya produkter möjliggör dessa digitala verktyg att producenterna kan studera form och funktion innan någon fysisk prototyp tillverkats. Vid olika typer av utställningar och mässor, läromedelstillverkning, presentationer m.m. ger den tekniken nya kreativa möjligheter.

I utbildningens skolförslagna delar blandas teoretiska genomgångar med praktiska övningar och projektarbeten. Metoden vi använder blir succesivt mer projektnriktad och ditt eget ansvarstagande ökar allt mer under utbildningstiden. I de två arbetsplatsförslagna delarna (LIA) kommer du att vara ute på ett företag inom branschen och delta i ordinarie arbetsuppgifter.

## ARBETSMARKNAD

Arbetsmarknaden är starkt växande. Våra examinerade studenter får jobb inom olika branscher, exempelvis inom arkitektur, reklam, media och industri. Typiska arbetsuppgifter är modellering, ljussättning, rendering, animering, postproduktion m.m.

## SAMARBETSPARTNERS

Ett vidare samarbete sker med flera företag inom industrin, arkitektur, reklam, visualisering, animation och spel, bl.a: Zynka AB, ÅF, Volvo Cars, Berge Consulting, White Arkitekter AB, Wingårdhs Arkitektkontor AB, Visual Arena, Chalmers, Filmgate, Alten

## ANSÖKAN

För att vara behörig till utbildningen Computer Graphics Design, 3D-grafiker krävs: Grundläggande behörighet för yrkeshögskolestudier samt slutbetyg eller examen från Estetiska programmet eller motsvarande kunskaper. Som sökande ska du ha goda kunskaper och färdigheter i att använda relevant ny och traditionell teknik som en del av det estetiska uttrycket.

Urval baseras på skriftliga tester (språk, logik och matematik, spatial förmåga) och muntligt test. Relevant arbetslivserfarenhet efter gymnasiet (arbete inom media, reklam, design, konst, arkitektur eller liknande) är meriterande.

**Var det ett tag sen du läste matte?** I det skriftliga antagningstestet kommer vi att pröva kunskaper upp till Matematik 2-nivå. Om det var länge sedan du läste matte så rekommenderar vi att du repeterar med hjälp av vår distanskurs i matematik. Till din ansökan skall du bifoga kopior på gymnasiebetyg samt intyg över relevant yrkeserfarenhet och ett kortfattat CV.

Är du osäker på om du är behörig, tveka inte att kontakta oss. Skolan har möjlighet att anta sökande som inte uppfyller behörighetskraven, förutsatt att de vid vår urvalsprocess bedöms kunna tillgodogöra sig utbildningen.

## FINANSIERING

Utbildningen är statligt finansierad och berättigar till studiestöd från CSN. Kostnader för kurslitteratur, kopiering och utskrifter kan tillkomma. Vi rekommenderar att du har egen dator (PC) för att kunna träna hemma.

## KURSER

- Animation 45p
- Bildperception 30p
- CAD 10p
- Entreprenörskap 15p
- Examensarbete 10p
- LIA I 65p
- LIA II 65p
- Projektarbete 75p
- Relatidsgrafik 20p
- Slutproduktion 15p
- Visualisering 50p

## OM UTBILDNINGEN

Längd: 80 veckor heltid

Start: Startar 5 september 2016

Antal platser: 30

Ansökan: Senast 15 april 2016

Anmälningsskod: YHCG

Ansöker gör du via webbansökan på yrgo.se

## MER INFORMATION

Björn Strandberg  
0703-40 54 54  
bjorn.strandberg@educ.goteborg.se

Markus Waser  
031-367 31 45  
markus.waser@educ.goteborg.se

Växel: 031-367 31 00

Elevernas egna hemsidor: [www.yhcg.se](http://www.yhcg.se)  
yrgo.se