

# COMPUTER GRAPHICS DESIGN

YRKESHÖGSKOLEUTBILDNING, 400 YH-POÄNG

3D-baserad datorgrafik och animering.

Computer Graphics är ett samlingsnamn för flera tekniker inom 3D-området: Virtual Reality (VR), visualisering och animering. Det erbjuder ett nytt verktyg för bl.a. 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: reklamfilmer, datorspel, illustrationer, stadsplaneförslag och bildesign. Man skapar geometriska modeller som belyses på ett naturtroget sätt. Dessa kan sen påverkas i realtid (VR), avnjutas som stillbilder (visualisering) eller bilda rörliga bilder (animering).

Virtual Reality ger möjlighet att skapa en tredimensionell, verklighetstrogen modell av t.ex. hus, städer, konstverk m m och placera ut det i en passande miljö. I denna miljö kan man sedan förflytta sig, få modellen att röra sig, man kan även simulera, testa och påverka olika händelseförlopp. Allt händer direkt, förloppet styrs av operatören.

Visualisering innebär att den skapade 3D-modellen görs så naturtrogen att det ibland kan vara svårt att skilja verkligheten från den konstgjorda bilden. Modellen kan placeras i "verklig" miljö foton kombinerade med modeller ger en vision av det som ännu inte finns.

Med animering kan man 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 man ofta till någon form av vinjett med ljud, musik och speakertext. Typiska programvaror är 3D-Studio Max, VRML, Eon Studio, Dreamweaver, Maya, After Effects, Photoshop, Premiere, QuickTime Pro och Audition.

Vid utvecklingen av nya produkter möjliggör digitala verktyg att man 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.

## ARBETSMARKNAD

Intresset från företag för dessa tekniker ökar inom exempelvis film, TV, marknadsföring, byggbranschen, spel och bilindustrin.

## SAMARBETSPARTNERS

CAP, Chalmers, Volvo, Admire, Aeroseum. Ett vidare samarbete sker med flera arkitektbyråer, reklamföretag, animerings- och spelföretag.

## INNEHÅLL

Animation 45 p  
Bildperception 30 p  
Företagande 20 p  
Informationsteknik 15 p  
Lärande i arbete-LIA 135 p  
Projektarbete 50 p  
Slutproduktion 25 p  
Virtual Reality 40 p  
Visualisering 40 p

## BEHÖRIGHET

Grundläggande behörighet.

## URVAL

Vid antagningen tas hänsyn till betyg. Meriterande är matematik, mediakurser, konststudier och arbetslivserfarenhet inom flera närliggande områden: 3D, arkitektur, CAD, informationsteknik, konstnärlig verksamhet etc.

## KOSTNADSFRI UTBILDNING

Utbildningen är statligt finansierad och berättigar till studiestöd.

**LÄNGD** 80 veckor heltid

**START** 30 augusti 2010

**ANMÄLNINGSKOD** YHCG

## ANSÖKAN

senast 15 april 2010

## MER INFORMATION

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

## ANSÖKAN SKICKAS TILL

KY-Akademien vid Studium  
Box 8855,  
402 72 Göteborg

**KY**Akademien

KY-Akademien driver ett trettiotal kvalificerade utbildningsprogram inom en rad områden som administration, ekonomi, försäljning, it, media, reklam, teknik, transport/logistik, turism/hotell samt vård och omsorg. Mer information på [www.kyakademien.se](http://www.kyakademien.se)



Göteborgs Stad  
Utbildning

Yh-utbildning  
Godkänd av Myndigheten för yrkeshögskolan